
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
67
ゴガツ
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『镜痕似水』
4GB DVD光盘
『夏娃的时间』
『高达UC EP7』
M3-33同人音乐推荐
『高达UC EP7』OST
NICO动画月月报
吉浦康裕短篇作品集
『Kill la Kill』OST
『剑客绮丽传』体验版
来和索尼子一起玩手办吧
专访半次元人气coser静儿
解译血缘的羁绊、血缘的锁链
古明地觉与古明地恋的姐妹爱
独立动画三大家之一，『夏娃的时间』的缔造者
吉浦康裕和他的『颠倒的帕特玛』
可怜棺姬乱破武斗！欲与大片试比高
2014年度动作大戏『棺姬嘉依卡』
用内心的金棒打破性别的障壁
那些上岸从良的大“湿”们·Cuvie篇
醒醒吧！VS爱生活！偶像宅圣地巡礼的顶上决战
『LoveLive!』圣地中的圣地之旅
重识那些陪伴你度过新米期的保姆们
龙飞凤翔 鹰击长空『舰队收藏』轻航母篇
传说中的『D.C.III』“正片”终于降临！？
再续前世缘的『D.C.III PP』
2
中国原创同人海报x2
『Lovelive！』海报x1
『请问要来点兔子吗？』海报x1
1
『舰队收藏』主题金属徽章
欧提三大证明加五种舰娘状态，
一次8枚大尺寸赠送！
大破
中破
小破
修復
3
火焰猫燐全身纸模



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
201
67.
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
光盘定价 29
本手册及附属礼品为非
随光盘赠送 不得单独
GALGAME特别版
再度出击！
几大专题蓄势待发
“充满魅力却不可攻略”“你TM逗我！？”
回顾那些让你充满怨念的美少女！
『英雄战姬 GOLD』、『兰斯 9』、『天秤之 La DEA』
在游戏性大作旺季展望美少女游戏的未来
纯爱校园剧的新境界
Flat 新作『航迹云的彼端』剧情赏析
本年度妹系巨作与其缔造者
『Clover Day's』与 Alcot 的幸福轨迹
新作点评＆解读，游戏音乐推荐，GALGAME 相关文化深入研究
……还有更多特色内容等待亮相！

二次元狂热

2013年ゴガツ/67



本期封面作者：psd
本期封底作者：君君々

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
特约校对：鬼鬼~~、骑士
发行总监：美子

官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市100086信箱82分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月5日（2008年9月创）
零售价：25元
电子版请用IPAD在Appstore搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

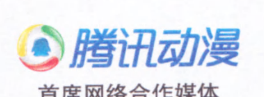
稿件文责自负，**严禁一稿多投**：作者必须保证所投稿件不得侵犯他人的著作权和版权，由此引起的纠纷责任由作者本人承担；稿件一经发现有抄袭或一稿多投（全文以及段落），除扣发应得稿酬外，作者向本手册所投稿件三个月内不再采用。

转载声明：本手册刊登的所有内容（原创同人作品宣传以及有特别约定的内容除外），任何商业组织未经《二次元狂热》许可，不得转载、出版和使用。

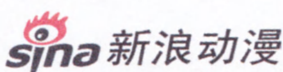
其他声明：凡本手册转载作品时未能联系到原作者的，敬希望作者见手册后及时与《二次元狂热》联络，以便奉寄或稿酬。

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



首席网络合作媒体



合作同人社团













Contents 2013

光盘目录





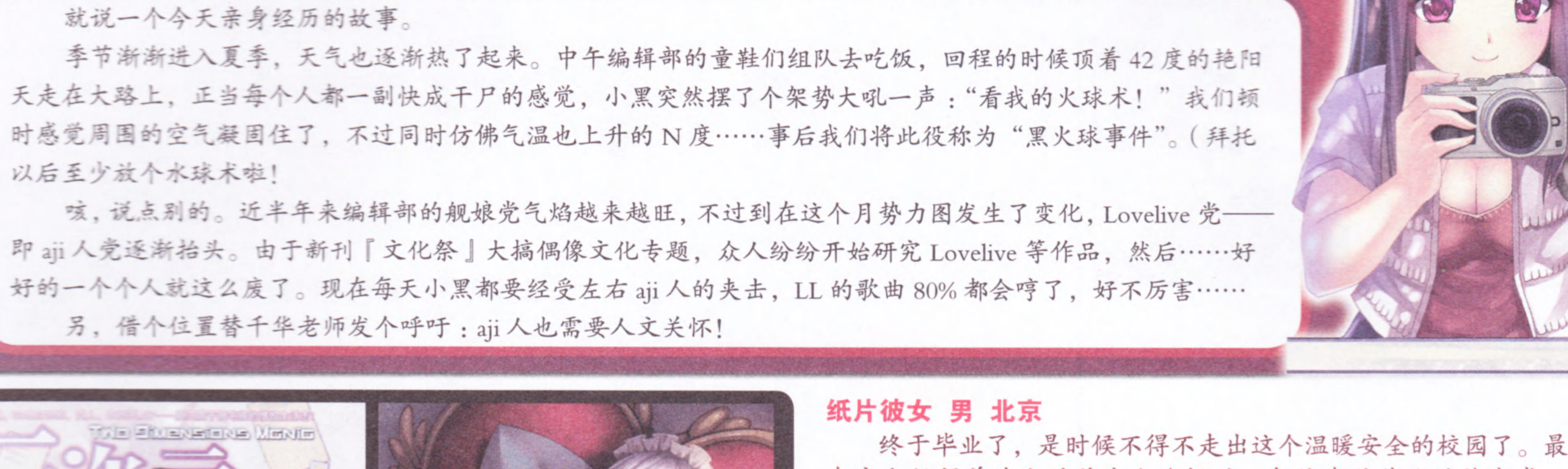
安卓客户端



苹果客户端

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


▲图 KD

就说一个今天亲身经历的故事。

季节渐渐进入夏季，天气也逐渐热了起来。中午编辑部的童鞋们组队去吃饭，回程的时候顶着 42 度的艳阳天走在大路上，正当每个人都一副快成干尸的感觉，小黑突然摆了个架势大吼一声："看我的火球术！"我们顿时感觉周围的空气凝固住了，不过同时仿佛气温也上升的 N 度……事后我们将此役称为"黑火球事件"。(拜托以后至少放个水球术啦！

咳，说点别的。近半年来编辑部的舰娘党气焰越来越旺，不过到在这个月势力图发生了变化，Lovelive 党——即 aji 人党逐渐抬头。由于新刊『文化祭』大搞偶像文化专题，众人纷纷开始研究 Lovelive 等作品，然后……好好的一个个人就这么废了。现在每天小黑都要经受左右 aji 人的夹击，LL 的歌曲 80% 都会哼了，好不厉害……

另，借个位置替千华老师发个呼吁：aji 人也需要人文关怀！





68 封面作者：猫耳抱枕(『東方お洋服屋』出品：猫耳神社)
68 封底作者：tid(『幻想乡的爱和信念以及宇宙真理』出品：隙间核弹)

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

沉睡の绵羊 广州 男

总体上是不错可是有些地方，就像介绍『angel beats』那里明明 10 年出的四年后又被挖出来写。实际上很多杂志都介绍过了然后这次又再次出现了感觉好坑的感觉

：同学，2010 年那是动画，65 期我们主要对象是游戏前瞻啦，游戏还没有发售呢，我们也从没有介绍过哦……而且看这一再延期的架势搞不好还会变成有生之年系列？

海人 山东 女

这期上『来自风平浪静的明天』的长篇文章，勾起了我重新捡起这部片子的欲望。当初刚播的时候只看了几分钟就断定冈田玛丽苏果然和自己波长不和然后扔片。但这次耐着性子看下去……竟然感觉还不错，特别是过了 13 话左右，简直欲罢不能啊！好久没有看到如此厉害的药片了。

：没错！河蟹子也是这样，本来觉得以前 PA 和玛丽苏没有一部合口味，但没想到被许多基友强推着看了后会觉得如此过瘾！不过据说，这部片子要每周等着追番才会有体会到 100% 的乐趣呢……

纸片彼女 男 北京

终于毕业了，是时候不得不走出这个温暖安全的校园了。最近躺在床上凝望着墙上的美少女海报时，忽然有种莫名的落寞感，自己 20 几年没谈过恋爱，喜欢的人一直呆在屏幕里面不肯出来……有人告诉我她们是假的，这我当然知道，但现实中又有谁能够如此温柔地对我呢？每天咯咯笑的女孩儿，有着夸张的大眼睛，穿着比基尼一般的铠甲带着形状奇怪的魔法杖，还长着与脸庞不符的巨大胸部……我知道这完全不合常理，却又无法摆脱她的诱惑。多年以来，这些美好的事物不断的满足着我的欲望，带给我快乐，大人说我长不大，我苦笑他们不理解。牢骚发完了，希望接下来可以找到一份好的工作，并且永远喜欢二次元的世界。如果可能的话也希望能找到个女朋友吧。

：童鞋的感触还真是深刻……二次元是一个理想的世界，现实永远也不会变成那样，里面的妹子也不会从纸上跳出来。现实虽然有时是个"粪作"游戏，但这是我们生活的世界，而且其中一样有着很多精彩。对 ACG 的喜爱如果能给你的生活带来快乐和启示，那么喜欢上 ACG 就可以是人生的一大幸福了。二次元的东西可以满足人的某些欲望，在这点上来说其他爱好也是同样，只要我们能够"健康"地去爱好就没有问题。而对别人不理解的问题，河蟹子一直觉得，君子和而不同，没必要在各方面获得所有人的理解，很多人的价值观世界观本就是不一样的呀。多一点宽容，生活会变得好很多。至于找女朋友的方面嘛……童鞋不用急慢慢来吧。最后祝所有即将毕业的童鞋找到一份不错的工作！



张敏 男 浙江 台州

有人说动漫是“动画”和“漫画”的简称，而又有人说动漫就是动画，到底是为什么呢？我觉得动漫原来是“动画”和“漫画”的简称，但之后的演变，又成了专指动画。就像“国家”这个词一样，古义是“国”与“家”，但现在就专指国。

：动漫，是动画和漫画的合称［通常理解为 ACG（Anime、Comic、Game）的统称］。两者之间存在密切的联系，中文里一般均把两者在一起称呼为动漫。该词语不可以单指动画。当今网络、电视、杂志等媒体上“动漫”一词已经被频繁使用，但因为部分传媒的不负责任，对这一词的误解也越来越多。“动漫”虽然包括了动画与漫画，但是一般指的是包含动画与漫画的产业，而不是一部作品的分类。——以上来自中文维基，请参考。在 ACG 市场不成熟的天朝，误用不可避免。也许哪天这两个词能被所有人正确分开时，ACG 的普及度也会比现在好很多吧，河蟹子一边露出营业式的笑容一边说道。

［微博选登］

@悲剧先辈减肥中：“uc 高达系列在我看来，其实就是消费高达的品牌，压榨高达的剩余价值”文章里出现这样主观偏见的语句真的好吗？我虽然不是个真 uc 饭，但是没有 uc 系多年的累计沉淀，没有深入人心的人物设定和机设，bf 能唤醒 fans 的共鸣，达到这样的高度吗？@二次元狂热官方微博

：我们请文章作者来回复一句：“bf 是一個具有争议的作品，这在文中也提到过了 他跟 uc 系高达面向的群体是不一样的，互相並沒有冲突。正如文中提到的一样，bf 是融合了高达跟刚普拉两方面要素的作品。比起严谨的机体设定，能够勾起大家拼装刚普拉的美好回忆，重新点燃热情或许才是 bf 的魅力所在。

@蔓延蔓延：有了连装炮酱的支援，在资源耗尽的最后一次出击击破 E5 ~现在过来还愿了，恩。@二次元狂热官方微博

：E3 还差一丝血没过的羡慕嫉妒恨……





Soul_魂［in 上海］鼻血姬 manako yakko 在魔都等着你！



Saikou! Our Union Live IN Shanghai，DANCEROID 国内首次 LIVE 交流会。届时 DANCEROID 队长鼻血姬 ikura、将带领两位首次来华的妹纸：明朗少女 yakko 和樱桃妹子 manako 亲临现场，在近 3 个小时的盛宴中为小伙伴们带来 15-20 首代表节目，还有与 DR 三位萌妹纸们面对面握手机会及亲笔签名等着大家噢！更有国内唱见舞见作为特别嘉宾共襄盛举（现已公布嘉宾：冷泉夜月、祀舞、kurin、绯川陵彦、青空之忆等）！即日起加入爱盟网论坛（www.imeng.biz）并参加论坛活动，就有机会获取本次交流会入场券，7 月 13 日，上海市沪西大剧院 soul_魂与小伙伴们不见不散！

本次交流会参与方式：

1. 免费会员：参加论坛活动（如征集、抢楼等活动）可有机会获得本次活动相关福利；

2.VIP 会员：加入本期活动 VIP 会员，100% 享受相对应福利。（vip 会员名额有限）

宅收藏

『进击的巨人』拉风 iphone 壳

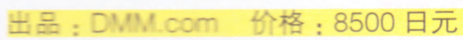
出品：千值练　价格：3996 日元

这个手机壳有点厉害，根据『进击的巨人』中立体机动装置的刀柄设计，机械感十足，并且握柄可以按下，虽不能弹出刀片但可以用来打开摄像头遮盖，简直拉风洋气到极点。实用度不知道如何，不过单凭造型也足够在巨人迷面前炫耀一番了。8 月发售，现在订购只要 998……









"伊 19" 1/7 手办登场

出品：DMM.com　价格：8500 日元

用最拿手的氧气鱼雷攻击敌舰，海中的狙击手"伊 19"手办化！在『舰队收藏』中的驱逐舰和航母娘们相继推出了手办之后，自然我们的潜艇妹妹也不能放过。刚刚上岸的死库水包裹着"伊 19"丰满的身体，黑色舣装更增加了可爱的程度。细节的精细程度不在话下，透明的发色和泳装的质感都得到了完美的还原，附件的配置更是让人觉得做人不如做鱼雷。伊 19 要瞄准了，提督不要向别处看！手办预定 9 月发售。











『LoveLive!』高坂穗乃果手办

出品：Good Smile Company　价格：9074 日元

μ's 的 Leader，无论何时都元气满满的穗乃果，阳光的笑容带领着大家实现学园偶像梦。手办工艺上，裙褶细节满分，头发细节满分，整体造型动作出色的还原了 Live 上角色的跃动感。在这个被 Aji 人充斥着的时代，不管是摆在家里还是传教都值得收上一款。预定 11 月发售。





『苍钢』罐形收纳容器

出品：groove-garage　价格：5000 日元

直径 30 公分，容量 20L 的“イ401 舰载用”桶型收纳罐。本体为电镀钢板材料，坚实度拔群，加上深蓝的颜色，这才是真真正正的“苍蓝钢铁”。作品 LOGO 与文字漂亮的编排在桶的四周和底部，时髦度满点。可以用作物件收纳，涂料容器，或者垃圾桶……反正想怎么用怎么用。不一般的铁皮水桶，苍钢收纳罐 7 月下旬发售。



银魂龟甲缚挂件

出品：BANPRESTO　价格：未定

节操这个东西在『银魂』里面压根就没存在过。这套“拜托老子被绳子捆住了啊！”系列的银魂小挂饰在之前就推出过一弹，这次推出的新款龟甲缚版本捆绑姿势更加丧心病狂，狰狞的人物表情也异常喜感。此套挂饰为扭蛋机抽取贩卖，如果抽到将军的话你是挂呢，还是不挂呢……还有最后那个是……蛋黄酱？虽然要等到下半年才发售，先给官方跪一个吧。





新登场『进击的巨人』角色香水

出品：まさめや　价格：5500 日元

永远猜不透 11 区人的想法，将动漫角色的气味做成香水来贩卖的主意不知道又是怎么想出来的。这次推出的是以『进击的巨人』角色为主题的淡香水，共有艾伦、三笠、兵长、阿尔敏等 7 款。每一款的香味自然都各不相同，例如阿尔敏的香水融合了水果系的酸味和较深的香草味，让人感到温柔和坚强的意志；三笠香水在酸甜的浆果气味过后留下清爽的花香，给人可爱的感觉和女人特有的坚强……由专业香水厂商打造，也许这些气味能够让人更深地代入角色的心情。全套七款 7 月下旬发售。





『某科学的超电磁炮』呱太手指人偶

出品：groove-garage　价格：2700 日元

以炮姐最喜欢的呱太为原型的手指人偶，一套 5 种造型各异，一支手指一个不多不少。能否像炮姐一样钓到 LOLI 就看各位的本事了。



80 后的童年『魔神英雄传』Figma 组合

出品：megahouse　价格：5400 日元

献给 80 后的动画迷。这部让一代人印象深刻的作品在当年也让不少人掉入了 ACG 的大坑。对熟悉的同学不用多说，最新出品的『魔神英雄传』角色 Figma，看到瓦塔诺（战部渡）和虎王就已经泪流满面了。面部比多年前的版本更加精致，并且每一款都附带动画中其他主要角色的 Q 版造型，绝对物超所值。发售日为 9 月。



EVA 主题多用行李包

出品：evastore　价格：6800 日元

出自『EVA 新剧场版』的周边商品。60X30X30cm 的超大行李包，本体内部附带三个可拆卸式的方形内包，外包与内包均附带长背带。大小包都以 NERV 主题进行设计，外观简洁且一如既往的显高大上，EVA 迷的居家旅行必备品。▲

■文/windchaos ■责编/白石 ■美编/迷梦

一周的朋友

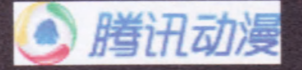
『一周的朋友』由漫画家叶月抹茶自2012年2月于『月刊GANGAN JOKER』上连载的同名漫画改编，故事讲述了女主角藤宫香织因为不明的原因每周一都会失去关于朋友的记忆，而男主角长谷祐树即使知道如此还是想要与藤宫香织成为朋友的故事。虽然看似有些老套，但在曾制作过『夏目友人帐』的Brain's·Base的制作下一股小清晰治愈风扑面而来，让喜欢纯爱风格的少年少女们欲罢不能。

Staff:

原作：叶月抹茶
监督：岩崎太郎
系列构成：菅正太郎
角色设计：山崎绘里
动画制作：Brain's·Base

Cast:

长谷佑树：山谷祥生
藤宫香织：雨宫天
滕宫志穗：中原麻衣
井上润：间岛淳司





漆黑的子弹

『漆黑的子弹』原作是电击文库上刊登的轻小说，作者为神崎紫电，插画由鹎饲沙树负责。故事设定在一个被感染后的世界，唯有在病毒感染中出生的"诅咒之子"的力量才是与怪物战斗的最后希望。作为民间警力的少年里见莲太郎与身为"诅咒之子"的少女蓝原延珠开始搭档，接受了避免东京毁灭的高级任务。作为电击文库2013秋之祭典公布的动画化作品之一，原作目前连载到第7卷。少年与各种款式的萝莉之间的冒险物语，让大批萝莉控的视线无法移开屏幕。

Staff:

原作：神崎紫电
原作插画：鹎饲沙树
监督：小岛正幸
系列构成：浦畑达彦
制作：KINEMA CITRUS

Cast:

里见莲太郎：梶裕贵
蓝原延珠：日高里菜
天童木更：堀江由衣

搜狐视频 tv.sohu.com



噬魂师NOT

作为『噬魂师』的外传漫画，『噬魂师NOT』由本传原作者大久保笃自2011年1月起连载于『周刊少年GANGAN』。不同于原作少年漫画的风格，外传的剧情更倾向于校园与百合，虽然原作中的角色也会作为路人登场，但主要剧情还是围绕着一名武器两名工匠的三位女主角在死武专略带百合的校园生活故事。『噬魂师NOT』TV版的制作依旧由骨头社负责，不过监督从五十岚卓哉换成了曾执导过『TARITARI』的桥本昌和。虽没有正传的少年热血风格，少女们的轻松校园百合生活就算没接触过原作正传也能轻松享用。

Staff:

原作：大久保笃
监督：桥本昌和
人物设定：小池知史
动画制作：Bones



M3~黑钢~

『M3~黑钢~』是在『绝灭危愚少女』之后又一部佐藤顺一与冈田麿里合作的原创动画，同时也是『创圣EVOL』与『AKB0048』之后冈田麿里与河森正治又一次在机器人动画上的合作。三人的组合制作阵容看似非常强大，冈田大妈又拿出了自己最擅长的伪群像剧的写法来写SF机器人动画。故事背景以东京为舞台，8名少男少女在冈田大妈的笔下又能演绎出怎样贵圈真乱的剧情让很多人拭目以待。不过就目前来看作为一部原创机体动画略显装逼过度，观众纷纷表示看不懂，就看冈田什么时候发力开虐。

Staff:

原作&监督&分镜：佐藤顺一
脚本&系列构成：冈田麿里
机械设定：河森正治
动画制作：SATELIGHT





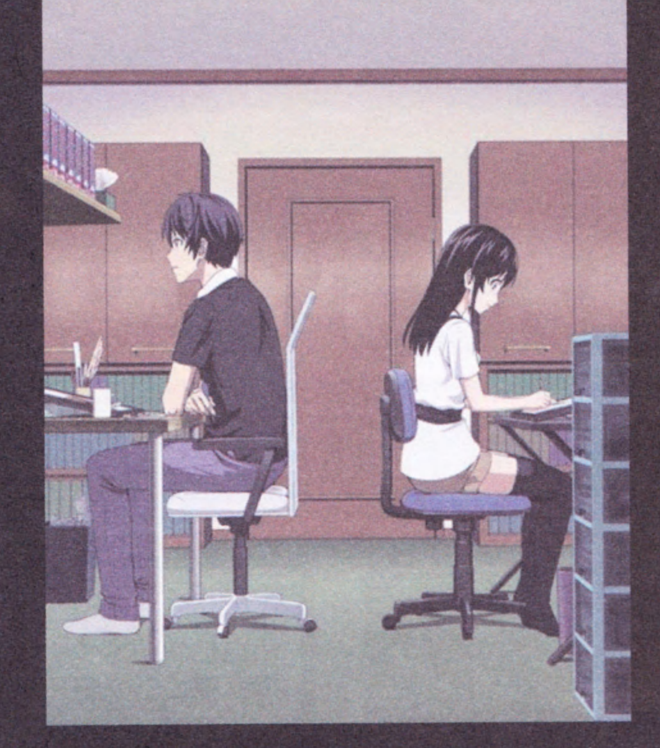
漫画家与助手

作为是2010年6月起连载于『YOUNG GANGAN』和『月刊少年GANGAN』的搞笑漫画，『漫画家与助手』是一部讲述了漫画家爱徒勇气与助手足须沙穗都之间的生活轻喜剧。同样是讲述漫画家的作品『漫画家与助手』与『爆漫王』的严谨的风格截然不同。勇气是一名十分喜欢胖次的漫画家，为了画出更好的胖次还会买来各种女士内衣进行取材，就是这样一个胖次大好却又有贼心没贼胆的漫画家与助手以及青梅竹马的编辑之间闹出的各种乌龙喜剧，喜欢轻松搞笑风格的观众不容错过。

Staff:
原作：ヒロユキ
监督：古田丈司
脚本：伊丹あき
动画制作：ZEXCS

CAST
爱徒勇气：松冈祯丞
足须沙穗都：早见沙织
音砂见张：能登有沙
黑井濑奈：钉宫理惠

搜狐视频 tv.sohu.com



龙娘七七七埋葬的宝藏

原作是第13届Entame大奖小说部门大赏的得奖作品，『龙娘七七七埋葬的宝藏』的小说到目前为止已经发售7卷。故事讲述了不愿继承家业的男主八真重护搬到人工学园岛上后在租的房间内遇到一位名为“龙娘七七七”的地缚灵，并开始寻找名为“七七七collection”的宝藏的故事。负责小说插画的赤林檎是『扩散性百万亚瑟王』的主力画师之一，动画中A1-Pictures对赤林檎的人物还原得比较到位。故事集合了萌妹子、动作与悬疑要素，对设定和画风有兴趣的推荐一试。



Staff:
原作：凤乃一真
角色原案：赤林檎
角度：龟井干太
系列构成：仓田英之
角色设计：川上哲也
动画：A-1 Pictures

Cast:
八真重护：小野友树
龙娘七七七：田边留依
壹级天灾：阿澄佳奈
星野达鲁克：花泽香菜

Letv动漫

希德尼娅的骑士

难得又能见到一部硬科幻作品，故事发生在1000年后被外星生物奇居子破坏的太阳系，只有一小部分人类搭载宇宙播种船希德尼娅而苟活。原作漫画目前已发售12卷单行本，贰瓶老师硬派SF的设定吸引了不少科幻爱好者。此次动画制作交由曾负责过『空中杀手』的3D动画制作公司Polygon Pictures Inc.，从各种机体流畅的战斗画面也能感受到日本3D动画未来的趋势。动画版上来就各种便当剧情开虐，往往脸还没认清楚就领了便当，尽管如此还是最近不可多得的硬派作品，设定控SF控强烈推荐。

Staff:
原作：弐瓶勉
监督：静野孔文
人物设定：森山佑树
动画制作：Polygon Pictures Inc.





我们大家的河合庄

小清新专业户Brains’s·Base本季『一周的朋友』之外的另一部新番，同样画面风格很有特色光看静止的画面截图就让人不禁想起新海诚的作品。『樱花庄的宠物女孩』之后又一部“庄系”动画，少男少女同房客的群租生活总有说不完的故事。“庄系”故事中总有一个不容易攻略的女主，河合庄喜欢看书同时又不擅长与人亲近的河合律仿佛与樱花庄的真白有几分近似。这样一个内向略无口又笑点奇怪的女主声优竟然是香菜不看动画还真有些想不到。轻松搞笑风格，同居房客间感情的烦恼，清新的画风都为本作增添了不少看点。▲

Staff:
原作：宫原琉璃
监督：宫繁之
脚本：古怒田健志
动画制作：Brains’s•Base

Cast:
宇佐和成：井口裕一
河合律：花泽香菜
城崎：四宫豪
渡边彩花：金元寿子
河合住子：小林沙苗





■ 美编 / orangec

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 如月千华 白石

如今，是人人争当手游大厂的年代。看看这个月里都有哪些传统大作登陆手游平台：SE 基于『最终幻想 零式』的手游版『FF AGITO』，SEGA 的『梦幻之星』手游版『PSO2es』甚至 Capcom 都把『怪物猎人 2』移植了一个 iOS 版……这些传统大作的手游版以后有版面再为大家介绍，还是来看看本期推荐的几款游戏。

AKB48 终于推出官方游戏了



游戏原名：AKB48 ついに公式音ゲーでました。（公式）
发型厂商：STRATEGY AND PARTNERS, K.K.
对应机型：iPhone/Android
游戏类型：音乐社交游戏　**收费模式**：氪金抽卡


ios

android



『AKB48 终于推出官方游戏了』这年头 AKB48 的手游名称都要赶超 AKB48 的歌名了。作为一款偶像类的音乐游戏不免拿来与之前介绍过的『LoveLive!』（以下简称 LL）手游进行比较，毕竟『LoveLive!』手游现在可是长期稳定在日区收费榜的前三名。

『AKB48 终于推出官方游戏了』（以下还是简称 AKB 手游）的基本模式同 LL 类似，是一款音乐 + 卡牌游戏，在演出模式中可以游玩『Heavy Rotation』『恋爱幸运曲奇』等经典曲目，随着玩家等级的提升可演奏的曲目数量也会增加，同时每天也有每日限定的演奏歌曲等待着玩家。

不同于 LL 手游有 9 个按键，AKB 手游只有两个按键，别看只有两个按键游戏对于按键时间的判定还很高，尤其是坑爹的长按操作一不小心就容易 Miss，除了点击之外有时还需要根据屏幕上出现的箭头在到达判定点的时候左右滑动，不过总体来说游戏的难度还是比 LL 和『偶像大师闪耀音乐祭』要容易不少。



在演出模式中 5 位玩家出场的卡牌的 3D 小人与一名好友 guest 角色在屏幕中载歌载舞，不过根据 AKB 厨的考据并非每一首歌的舞蹈动作都严格还原的三次元的舞蹈版本这点有些残念。如今音乐游戏结合的卡牌之后，过去只要 full combo 就能拿高分的年代一去不复返了，玩家最终得分的高低很大程度取决于出场角色卡牌的能力高低（不然谁会去氪金抽卡），而不同星级的 AKB 成员能发动的技能也各不相同。当然卡牌的技能也不外乎 LL 手游中增加分数与增加按键判定范围。在每首歌演出结束的时候，根据玩家得分不同舞台上 3D 偶像小人的表情也会不同，如果没有稀有卡牌打 HARD 难度的话结束之后台上偶像们经常就是愁眉苦脸。

作为一款氪金收费的游戏，AKB 手游的抽卡模式显得比一般的卡牌游戏更有新意，同时也感觉更加坑人。在如今 5 钻 1 抽 50 钻 11 连已经成为标配的年代，AKB 手游的抽卡模式引入了 AKBingo 中常玩的猜拳游戏，每次抽卡都需要与系统进行猜拳，猜赢了之后要快速选择进攻，猜拳输了要在规定时间内快速选择防御，猜拳胜利并快速选择进攻赢了一局之后获得的卡牌稀有度就会有小幅的提升，同时还可以选择多花费一颗钻石进行下一轮猜拳，最多能进行 5 轮猜拳。也就是说想要获得高级稀有卡牌的话要连赢 5 次猜拳游戏并且至少用掉 9 颗钻石，这就是为什么说觉得这次 AKB 手游的抽卡模式是个大坑的原因了。

总体来说这次 AKB 手游游戏模式与 LL 手游很接近，抽卡模式目前看来略坑，不过在厨的面前这些都不算什么，只要后续歌更新够多的话相信还会吸引不少玩家。只不过对于二次元偶像厨来说 Q 版 3D 小人觉得不够萌啊。



名侦探柯南 x 脱出 Game CUBIC ROOM

游戏原名：名探偵コナン×脱出ゲーム CUBIC ROOM
游戏类型：密室解谜
发行厂商：CYBIRD Co.
对应机型：iOS/Android　收费模式：章节内购


ios


android





每个月都试着从日区 APP STORE 中找一些非萌系的卡牌游戏来介绍一下，结果每次一翻日区的榜单就发现果然还是萌豚的消费力最高，这期试着来介绍两款动漫改编类的脱出解密游戏。其实手机平台一向就不乏各种好玩的解密游戏，尤其是日系的解密游戏。今天介绍的两款游戏都已经有了民间汉化版本，安卓用户可以直接通过光盘中的 APK 文件安装。

今年适逢是『名侦探柯南』漫画开始连载的 20 周年，虽然青山刚昌表示了漫画中柯南的剧情才经过了不过 1 年……日本为了周年庆在横滨举办了密室逃脱的活动。对于国内去不了 11 区的玩家只能下个手游版的柯南密室逃脱游戏解解馋了（反正光盘里给的 APK 直接是破解内购汉化版）。

本作就是那种传统的密室脱逃解密类游戏，故事讲述了柯南和毛利小五郎等人来到了一个密室邸宅被困其中的故事。游戏一共 4 个关卡通过获得道具步步解密最后完成密室，总体来说难度不高适合各类人群挑战。



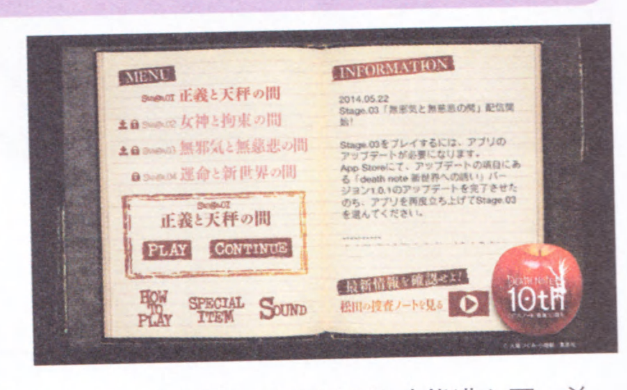
死亡笔记：通往新世界的邀请

游戏原名：DEATH NOTE 新世界への誘い
发型厂商：SHUEISHA Inc.
游戏类型：密室解谜
对应机型：iOS/Android　收费模式：免费


ios

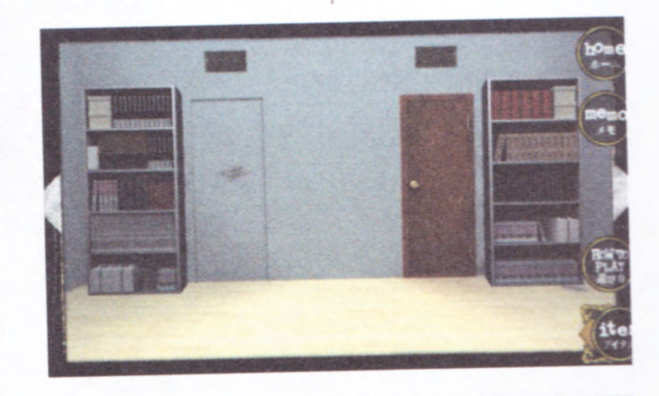

android





同样是一款周年庆性质（死亡笔记 10 周年）的作品，死亡笔记的密室解谜游戏比上面提到的柯南要难的多。如果不看攻略的话，可能连怎么进游戏都不知道，在进密室之前的一个文字谜解开之后提示输入夜神月死亡的日期，比较难的文字谜加上原作党才知道的世界提示了游戏的难度。

游戏目前共有 4 章，以后应该会随版本更新继续追加，作为粉丝向的解密游戏难度非常不友好，而且每一章的结局都有 GE、NE、BE 三个版本，解密的过程中稍有不慎就会掉入 BE 的陷阱当中。每一章除了要解开谜题避开 BE 之外，还有着隐藏的 PASS CODE，唯有解开密室谜题的同时解开 PASS CODE 才能进入下一关。光是听上去就吓退了不少不擅长推理的玩家，建议不擅长推理的玩家去玩玩上文推荐的柯南密室，而想要自虐、对密室解谜有信心的同学可以尝试下这款死亡笔记的密室，至少笔者连密室的第一关都没打过……▲







INFO

游戏名	セミラミスの天秤
暂译	塞弥拉弥斯的天平
公司	キャラメル BOX
原画	のり太
剧本	嵩夜あや
音乐	Funczion SOUNDS
发售日	2014 年 6 月 27 日

Story

故事的主人公，就读于市内月鸣馆学园的速水玲儿是一个平时显得没精打采普通少年。父母因为工作关系长期不在家，他一个人在一间公寓里独居，虽然在陌生人看来他有些冷淡，不过基本上还算是一个老好人。一次，他与好友的妹妹连城响打闹的时候不小心撞伤了头部，那之后就常常会听到别人听不到的耳语声。

而就在他还在为幻听烦恼的时候，班级上突然来了一个美少女转学生——神尾爱生。凭借美丽的外貌和讨喜的话术，周围同学很快就成了她的俘虏。在简单交流中，玲儿非常在意她眼中浮现的一丝"虚无感"，而自称恶魔的爱生则仿佛看透了玲儿的内心一般，对他产生了兴趣，并强行来到他所住的公寓赖在那里不走。

自从开始与爱生一同行动，玲儿周围的人际关系却逐渐由于爱生仿佛能够以魅惑人心的话语而发生了改变。这让玲儿不由得不猜测——难道她真的是恶魔吗?

Character




神尾爱生
Kamio Ami

身高：154cm 三围：B87/W57/H85
生日：4月10日 血型：A

突然到来的转学生，自称"恶魔"。能够看穿人的心思，将他人玩弄于鼓掌。这实际上是因为她对人际关系和别人言行的细节非常敏感，能够在心中像处理数理问题一般将这些细小的变化和现象总结和"计算"出来，因此从结果上看起来像是通过恶魔的力量实现的，但实际这过程中并不包含任何超常现象。

虽然性格开朗活跃，做事若无旁人唯我独尊，但意外地也有家庭化的一面，竟然能帮助玲儿分担家务。





章辺 映瑠
Akibe Eru

身高：167cm 三围：B83/W57/H83
生日：8月25日 血型：AB

玲儿所属的占术研究部的部长。基督教会的神父的女儿。拥有与小小年纪并不相衬的冷静和沉着气质，以严格的纪律和态度管理着社团。当然，她的这种性格与"占卜"这一社团活动看起来也很不搭界，实际上她的确只是为了让社团继存下去而加入进去，对占卜并没有特别的兴趣。她虽然性格温柔，但言语极富理性，善恶分明嫉恶如仇。习惯用道德伦理观来判断事物的对错，让人感觉不近人情。

她面对爱生产生强烈的敌对心理，不过由于不喜欢将强烈的感情表露在外，因此一直埋藏在心里。另一方面，爱生似乎也无法看穿她的想法。因此两人一直保持着对峙的状况。







高階 直緒

Takahashi Sunao

烦恼的人气少女

身高：160cm 三围：B84/ W56/ H86
生日：12月19日 血型：B型

玲儿的同班同学兼班长。在班级里始终立于大家中心的存在，不论男女都很喜欢她——不过这都是由她的演技带来的。擅长察言观色的她懂得在合适的场合提供合适的话题，说出让大家高兴的话，自己也仿佛乐在其中，但内心却很反感这种迎合大众的无聊行为。

爱生出现后，她在班级里的地位受到影响，但她却并没有什么抱怨。由于只有面对玲儿等人她才能说出真心话，后来她便为了接近众人而加入了占术研究部。

CV.青山 ゆかり





安納 塔子

Anou Touko

文系睡美人

身高：157cm 三围：B91/ W60/ H88
生日：7月12日 血型：O型

玲儿的同班同学，同时也是表妹兼青梅竹马。平时总是懒洋洋的样子，要是放任不管可以随时在任何地方打瞌睡，因而被友人们称为“睡美人”。内心喜欢玲儿那种飘然的性格，但由于她内向胆小，既不会主动表现什么，也不肯放弃，不过当爱生登场之后她也开始感到了焦急。

她的兴趣是少女小说，还因为投稿入选而成为了学生小说家。虽然嘴上反应慢，但思考能力很强，在爱生的要求下加入了占术研究部。

CV.佐々 留美子





乾 芙美香

Inui Humika

沉默寡言的填字游戏迷

身高：150cm 三围：B78/ W54/H80
生日：11月23日 血型：A型

占术研究部的学妹，很少参与到对话中来。说话的时候仿佛跟幼儿一样没有连接词，语言断断续续。如果没有别的事就会玩一整天的填字游戏，是个十足的怪女孩儿。在电脑方面很有天赋，更多通过邮件和聊天软件交流，并比直接对话时能说会道得多。

目前双亲正处在漫长的离婚纠纷状态里，她与母亲两人生活在公寓里。她认为自己仿佛成了父母“结婚生活的担保”，逐渐变得不开口说话，以至变成现在的样子。

CV.羽鳥 いち



Comment

作为在キャラメルBOX门下打造了『妹妹恋上姐姐』等名作黄金搭档，画师のり太和剧本写手嵩夜あや两人去年离开キャラメルBOX自立门户的事件想必让不少人十分意外。两人在新品牌STREGA旗下的首部作品『木洩れ陽のノスタルジーカ』虽然拥有不错的口碑，但从不温不火的销售成绩来看，并不算一部很成功的作品。而当老FANS还在担心他们下一步将怎么发展的时候，两人就神不知鬼不觉地回归了老东家并发布了新作的消息。

掐指一算，这部『セミラミスの天秤』算是这对搭档在キャラメルBOX旗下久违三年的完全新作，作品的气氛也与之前大相径庭。经历了和风传奇、百合、奇幻、科幻等题材之后，他们这一次玩起了现代传奇。从目前的情报和体验版的内容来看，我们可以确定作品中存在超自然元素，但这些元素似乎又与一般的传奇作品不太一样。首先，至少从表面看起来，本作将传奇元素限定到“以人的力量能够实现的范围”的程度，并且加入了流行的中二要素，让看腻了各种中二大招连发的玩家们眼前一亮。而关于本作的主题和立意，嵩夜あや说到游戏标题中的“セミラミス”（塞弥拉弥斯）一词便是关键。塞弥拉弥斯原指传说中古代尼诺斯(Ninus)国王的王后，她才色兼备，残忍暴虐，即可以称得上天使也可以称得上恶魔。而这则预示着主人公的状态——游戏中他会同时受到“恶魔”爱生和天使“映瑠”的影响，根据玩家的选择，他会发展称为完全不同的两种性格，这种主人公的可塑性也是嵩夜あや在本作中进行的一次挑战，也是本作的一个卖点。▲

©tone work's/VisualArt's

星織ユメミライ

HOSHI ORI ★ YUME MIRAI

The memories of that day, memories of you, I wish upon a star to be always with you.

描写"两个夏天"的长篇恋爱故事 tone work's第二款大作

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/迷梦

STORY

这是一个讲述从某个夏天开始的，走向梦想和未来的恋物语。

故事的主人公日野凉介是一个擅长手工活儿，待人友善同时又拥有极强责任感的少年。自幼在外生活的他，回到了阔别多年的故乡，转入了汐凪第一学园。在那里，他与青梅竹马的少女篠崎真里花重逢，并结识了天文部唯一的部员逢坂空与其他新同学。

为了让学校生活更加有趣，凉介加入了学校的活动运营委员会，运用之前在建筑事务所打工的经验，通过各类学校活动与少女们过着充满欢笑的日子。在这样的日子里，他逐渐了解到少女们心中小小的梦想。而在陪伴她们挑战梦想的过程中，他的内心也萌生了自己的愿望……



INFO

游戏名：星織ユメミライ

暂译：星织梦未来

公司：tone work's

原画：武藤此史、唯々月たすく、恋泉天音、秋野すばる、柚木ガオ（SD 原画）

剧本：丘野塔也、白矢たつき、にっし～、今科理央

音乐：天門、MANYO、水月陵、碓氷悠一朗、しょうゆ、Meeeon、どんまる

发售日：2014 年 7 月 25 日

CHARACTER

Ousaka Sora CV：桐谷华

逢坂空

身高：152cm / 体重：43kg
三围：B76（A）/ W57/ H80
血型：O型 / 生日：1月5日

汐凪学园一年级生。天文部唯一的部员。全校学生只有她拥有打开通往屋顶的门的钥匙。

文静老实，沉默寡言，很少将感情表现出来。

透过天文望远镜眺望星空的时间是她最幸福的时刻，一旦沉迷进去就不知道停止。展开社团活动的时候一般都把连衣帽扣在头上遮挡多余的光线和外界的干扰。



Shinozaki Marika　CV：あじ秋刀魚

篠崎 真里花

身高：156cm / 体重：44kg
三围：B84（C）/ W56/ H86
血型：A型 / 生日：3月3日



汐凪学园二年级生，主人公凉介曾经的青梅竹马。她幼年时曾因为身患哮喘而长期修学（现在已经痊愈），当凉介搬家转学走的时候与她约定以后等治好病了会再次相见，如今这个约定得以实现让她非常开心。

性格非常内向，十分怕生，不过却比别人都更加努力。由于幼年时与凉介在学校时没有交流的机会，现在想和他共度校园生活，并拼命追逐着他的背影。

Segawa Natsuki　CV：桃井いちご

瀬川 夏希

身高：160cm / 体重：47kg
三围：B86（D）/ W58/ H85
血型：O型 / 生日：11月30日



汐凪学园二年级生，凉介的同班同学，所属于毕业相册制作委员会。常常拿着相机在学校各处游走，为了很好地将校园生活的点点滴滴保存下来，在各种学校活动和事件时都负责拍照。喜欢也擅长摄影，但如果照片没拍好会很沮丧。

她讨厌为人处世不彻底的态度，对错分明，是个凡事不争个是非黑白就不肯罢休的类型。

角色设计上继承了前作『初恋1/1』中月岛叶的要素，给人一种活泼乱跳的小动物的印象。

Okihara Misa　CV：奏雨

冲原 美砂

身高：164cm / 体重：52kg
三围：B88（E）/ W55/ H89
血型：B型 / 生日：7月24日

天真烂漫的大小姐

汐凪学园三年生。

热爱大海和鱼类，热爱大自然的少女。家境富裕，是个天真烂漫，做事认真，又有些古怪的大小姐。由于父亲曾经当过水族馆的馆长，她受到影响也很喜欢水族馆。是自然科学部的唯一一名成员，独自进行着水母的饲养观察。

"一个人在空教室做奇怪的实验"，"深夜独自站在海边"等古怪举动让她在别人眼里成了一个浑身充满神秘感的人。

Narusawa Rikka　CV：北见六花

鸣泽 律佳

身高：167cm　/ 体重：55kg
三围：B82（B）/ W55/ H81
血型：A型 / 生日：6月29日



汐凪学园二年生，坐在凉介邻桌的同班同学。与同学们基本没有交流，交友关系也十分淡薄，给人一种孤高的印象。她父母都是有名的音乐家，她的钢琴手腕也相当了得。不过她似乎不打算加入社团活动，放学后总是独自一个人在第二音乐室里弹钢琴，但至今没人知道她一直弹钢琴的原因。

典型的黑长直少女，造型上在体现她"成熟"的同时，也加入了一份神秘感。

Yukimura Touko　CV：有栖川みや美

雪村 透子

身高：160cm / 体重：51kg
三围：B86（D）/ W58/ H87
血型：AB型 / 生日：12月10日



汐凪学园二年生。与凉介同期转学来的少女。她身穿以前学校的校服，在校园里十分显眼。再加上她让人有些捉摸不透的性格，使她不能很好的融入周围的环境，不过她本人倒是完全不在意。不知为何她拥有已经关闭的旧校舍的钥匙，并以"保护这个舒适的场所"为由独占着那里。

COMMENT

tone work's是Visual Art's为纪念20周年而设立的新品牌，并在2012年的时候发售了声势浩大的处女作『初恋1/1』。由于宣传到位，制作精良，这部作品取得了不错的销量，那么该品牌继续推出下一款作品自然也是钉在板子上的事。

本作延续了『初恋1/1』的夸张的阵容，负责原画，剧本的Staff个个都是VA旗下的能手，而音乐方面更显豪华，每个角色都有自己的印象曲和ED曲，加起来共有13首歌曲，歌手也包括了霜月，Rino，Duca等业内著名歌姬，绝对值得期待。

要说本作最大的特别之处，就在于游戏公布之初官方就宣布本作故事分为"school篇"和"after篇"。前者即是讲述少年少女们在学校里相识相知到相恋的过程，而后者则类似通常意义的后日谈，不过时间都定在相对遥远的未来，描写男女主角走入社会之后结婚生子的故事，而且关键在于，官方还表示"after篇"与"school篇"的个人路线的篇幅差不多，可以说内容应该还是很丰富的。

另一方面，前作『初恋1/1』标榜着"等身大的恋爱"，但由于在严肃的部分下笔过重，让许多玩家抱怨"普通恋爱没有那么沉重"，于是本作便会更加倾向于轻松有趣的纯爱故事。▲

ALIA's CARNIVAL!

□文 / sionava ■责编 / 如月千华 □美编 / 迷梦

名称	ALIA's CARNIVAL!（艾莉雅嘉年华）
公司	NanaWind
原画	七尾奈留，Mitha 等
剧本	葉月サイ，大阪ゲノム
音乐	Angel Note
发售日期	2014 年 3 月 28 日

推荐度 7.5

画面	8.5
剧情	7
音乐	7
体会	7.5
其他	7

制作者带来的色彩

作为新厂牌 NanaWind 继『ユユカナ－Under the Starlight－』之后的第二部作品，这部『ALIA's CARNIVAL!』初见之下颇令人期待。说到 NanaWind 这个崭新的厂牌，是由主创人员 Mitha 与葉月サイ在制作同人游戏『七ヶ音学園』后一同设立的。迄今为止 NanaWind 出过的两款游戏，第一款游戏是让人感觉轻松的夏季恋爱物语，而最新的这第二款游戏就是发生在樱花常开的樱云区，围绕不可思议的能力展开的校园 SF 系故事。两部作品的基调都很轻松，画风也是同样色彩鲜艳，人物甜美可人，更重要的是都有巨乳。目前的新作『ALIA's CARNIVAL!』原画阵容由 Mitha 与她的好友，知名画师七尾奈留一同担任。

说到七尾奈留，在萌豚中应该可以称之为无人不晓了。作为她标志的菱形眼小猫，也在这次要介绍的『ALIA's CARNIVAL!』中登场，算是一个小小的彩蛋。另一位画师 Mitha 作为品牌主力画师出现在 NanaWind 的作品里并不奇怪，不过由于和七尾并列起来就显得很有话题性了。毕竟年纪大一点的玩家应该都知道，Mitha 除了是七尾的好友之外，起初更是通过模仿七尾的画风而成名的。另外，Mitha 与本作的剧本家葉月サイ都是巨乳星人，这样的主创阵容联手会打造出什么作品，萌豚们完全可以想象出来了。

大概是新创厂牌的人手等条件尚为不足的关系，NanaWind 的两款游戏均经历过多次跳票，最新的这一部也是从去年年底跳到今年初，然后再次延期到 3 月 28 日才终于发售。虽然最终发售的游戏中还是存在一些 CG 与语音缺失的 bug，和一眼能看出来的文字疏漏，不过应该会在后续补丁中修正。

刨除这些无伤大雅的瑕疵，『ALIA's CARNIVAL!』这款游戏中还是有不少值得称道的优点的。除了上文提及的原画阵容外，一些新鲜的要素也让这部游戏看起来更显精致：类似卡牌对战的战斗场景演出效果，在调动玩家情绪的用意上做的很好；游戏中遇到的重要剧情物品也有归类整理，方便阅读其说明；每个角色的设定都细致入微，让角色们显得更加鲜活也是一个用心之处。

一锅什锦味的大杂烩

虽然说近年来的 GAL 大潮中还是时有一些各方面都属上乘，甚至某方面可以堪称“艺术”的作品，但同样无法否认的是比起这一小部分优秀之作，大多数作品只能维持在“及格”的程度，无论从哪方面来说都显得平庸无奇。当然，这件事对于那些冲着“实用性”去的玩家们来



说无关紧要，但即使是在这部分玩家的眼中，一部游戏的剧情如何，依旧对游戏的整体评判有重要的影响。『ALIA's CARNIVAL!』在“实用性”上无疑是非常优秀的，但如果从故事叙述的角度来看的话，却让人感到一股“行百里者半九十”般的可惜。

众所周知 Getchu 上的游戏分类一直是个槽点，而这部『ALIA's CARNIVAL!』的分类为“有点不可思议的校园恋爱游戏”。关于这个名目，笔者在玩的时候，感受是一再变化……从一开始觉得它普普通通，到进行了一段时间后被忽然乱入的卡牌战斗展开震惊，再到最后发现虽然有着一大堆神神秘秘的设定，但它确实就是一个“有点不可思议的校园恋爱故事”。

故事的开端要说的话算是普普通通，男主人公·才城莲由于父亲去世，回到了故乡樱云区。这是一个樱花花期十分长的地方，并且传说中还有着一颗能实现人心愿的樱花树（看到这里你有没有想起某初音岛？）。与莲离开之前相比，现在的樱云区已经发展的十分繁荣，这一切都是因为新兴科学“未来力学”的缘故。简而言之这个未来力学就是一种类似于精神力的东西。由于樱云区特殊的地理环境，有一种神秘的粒子可以根据人的意念而对现实世界产生影响，科学家发现并控制了它，因此创造出“未来力学”这门学科——设定什么的其实怎样都好。而莲转学进入的樱云台学院，在作为一所普通高中之外，也专门开设了未来力学的学科。就这样，莲在遇见这不可思议的力量的同时，也顺理成章地邂逅了许多妹子，开始了樱花色的新生活。

正如前文所说的，这部游戏让人感到有些惋惜。拥有无可挑剔的画面，以及许多看上去颇有新意的设定，在前中期给人的感觉是很不错的。伏笔与尚未解明的剧情谜团一个接一个的出现，学园内的超能力战也让人非常激动，但随着剧情的进行，这些多彩的设定在后期却逐渐乏力，和剧情的结合也越来越松散。当然，这和不同角色的不同剧情线路也有关系。游戏中的 5 位女主角性格各异，有高岭上的冷美人、也有活泼可爱的妹子、有重逢的幼驯染、还有无比兄控的妹妹。这些角色中除了篠ノ森弓之外，剩下的分为逢坂明日葉·桜小路月詠与朝宫椎名·才城かりん两组，每一组的两个人都在剧情上互相有着联系。多角色路线中的侧重不同是可以理解的，但如果在前期就把谜团设置的太多，后期的线路中却又好像完全忘掉了似的一点也不作解答的话，哪怕这些谜团与本线路无关，也依然会给人一种草率了了的感觉。



结束语

总之，就像“有点不可思议的校园恋爱游戏”所概括的一样，这部作品虽然引入了超能力战斗等等噱头，主角更是身负无比中二不可思议的能力（这里就不剧透了），但归根结底还是一个很甜的校园恋爱作品。如果抱着这样的认识去看待它，那么以上的缺点便都不算什么问题了，而那些在一般的校园日常作中看不到的战斗演出和帅气特效更会成为加分的地方（还是想感叹一下，虽然好中二，但是男主开挂好炫酷啊……）。在此，笔者还是推荐这部游戏。如果看了上文对本作产生了兴趣的话，就来体验一下与五位性格各异的甜美软妹们一起度过的，有点不可思议的校园恋爱故事吧。最重要的是，五个妹子都是巨乳，最低是 D……







ハローレディ！

■文 / 沉睡的冰 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 迷梦

Story

名称	ハローレディ！（Helly Lady ！）
公司	晓 Works
原画	さえき北都
剧本	日野亘、衆堂ジョオ
发售日期	2014 年 3 月 28 日

推荐度 7.5

画面	7.5
剧情	7
音乐	7
体会	7
其他	8

晓 WORKS 的怪才日野亘、衆堂ジョオ又回来了。两年前他俩因为『‘&’ 空の向こうで咲きますように』(以下简称“&”)发挥不好之后便没了声响。而经过两年蛰伏，他们带着『ハローレディ！』(Hello Lady，以下简称 HL)再度出现在读者视野之中。作为『るいは智を呼ぶ』(以下简称小智)和『コミュ 黒い竜と優しい王国』(以下简称黑龙)的忠实读者，笔者一开始是对这个新作抱有相当的期待的。然而实际情况却完全不是如此，可以说，这回日野亘和衆堂ジョオ是聪明反被聪明误，一脚踢到钉板上了。

画面和音乐

首先说说画面。这次的原画还是我们的老朋友さえき北都，除了给怪才二人组画了(加上本次)五次原画之外，他还负责过几个还可以的游戏的原画，如『恋姬无双』、『翠之海』。不过比起之前的黑龙和小智，さえき北都的画功并没有什么变化，不进不退，稳定发挥。

而音乐方面，这次则是由 Angel Note 全权负责。其爽快凌厉的曲风可以说是继承了小智和黑龙的风格。然而 Barbarian On The Groove 没有参与该作的编曲不得不说是一大遗憾，因为这个组合创作的 OP 和 ED 都很经典。当然笔者也很满意真里歌的表现，毕竟她所属的 Angel Note 也是著名的音乐创作团队，也一样拥有很强的综合实力。

关于剧本作者

如果问起日野亘和衆堂ジョオ这两人喜欢怎么写剧本，那笔者会回答两点：一个是喜欢写交情深厚的小团体(即便其成员一开始互相独立甚至敌视)，二是喜欢大量引用各种杂学妆点剧情。其中第二点，说得难听一点，就是卖弄文字。在 GAL 界的剧作家当中还有一个朱门优总喜欢这么干，只不过日野亘和衆堂ジョオ的功力还远远比不上朱门优：日野亘和衆堂ジョオ只是故意用各种古怪拗口的句式和大量枯燥的杂学解说来把剧本“吹”起来使其显得很宏大，而朱门优则是用各种生涩难弄的措辞以及频繁掉书袋炫耀的行文，使剧本让没有文学素养的玩家阅读起来比较吃力。

不过在小智和黑龙，以及不太成功的“&”里，卖弄文字是其次，描写团体的羁绊、描写小团体怎么在分歧中找到团结并排除万难才是剧本的主轴。所以对于大多数读者来说，稍微忍耐一下古怪拗口的句子是值得的，因为还有很多精彩感人的内容在表面的浮夸之下等待发掘。

然而在 HL 里他们却走了另一条路线。

戏剧式作品

HL 是讲述男主角成田真理经介绍后就读“天河集团学院”，这是一所用来培训踏入 21 世纪以来出现频率大增的特殊能力持有者“HMI”的学校的故事。这个超五星级的豪华校区只收纳了 200 多名学生。这个一上来就把可攻略的



女主角袭了一遍胸、可以毫不忌讳地在妹子面前全裸的“变态”男主角同样给学校带来了一箩筐的话题。但随着时间推移，至少女主角当中的音無朔、鷹崎エル和桂木空子对他有了一定好感……可这只是他的表象。他的真实身份是一位复仇者，而他的目标是这所学校的校长，御門黒船。

这样的设定似乎从一开始就宣告了小团体模式的死亡。不过从我们作品内容我们也可能看出两位作者追求的新模式——戏剧。

作品的关键词——“Halo”（这个 Halo 与标题中的 Hello 谐音），那是人自身觉醒的各种特殊能力的总称。而能自由使用 Halo 的人被称为“Halo-Method-Interface”（HMI）。这个学校视 HMI 为打破人类的局限性的契机，以及人类社会进化的希望和带头人，从而致力于培养合格的 HMI 统领全人类走上正确的道路。因为“普通人”充满了各种无可改变的陋习和欲望，而“超乎常人”的 HMI 则能站在高于一切的位置俯视全人类——而真理却不吃这一套。第一天上课他就当着所有人的面发布了自己要推翻这个理念的“宣战宣言。而且在复仇的实施过程中，真理总是不由自主地得意地冷笑，每结束一个阶段都对即将死在自己手里的人念一大段充满剧画调的“判决辞”——通过很华丽大气的台词表述并联动剧情，同时像在舞台上演出一般让角色的各种行为最大限度地表现出来，正是戏剧的部分特色，而且真理和女主角的技能名字居然取自莎士比亚的四大悲剧，如哈姆雷特，李尔王；而且部分情节也和四大悲剧的片段相似。





存在的问题

如果能够接受这种戏剧式的 GALGAME，那么本作作为一个复仇剧看起来也是十分爽快的。不过，要追究细节处理和剧情的合理性，本作同时也存在许多不能忽视的问题。作为一个靠隐藏真实身份进入该学校、并伺机在黑暗中抹掉灭族仇人的复仇者，真理却表现得无比高调。“性骚扰”妹子们也罢了，他还大张旗鼓地和这个学校的理念唱对台戏；仔细阅读故事，你会发现事件之间往往是通过真理和女主角的冗长的，看上去很意味深长的大段“大道理”对话来衔接的。也就是你看完一大段“大道理”之后，便切换到下一部分的事件；日野亘和衆堂ジョオ明显没有写戏剧的那种文采（或许换成朱门优情况会好点），使得本应经过精炼的文艺化的台词变成了枯燥乏味的说教；而过分着重于这些枯燥乏味的说教，又使得情节之间的衔接很不到位。结果整个 HL 看下来，给大多数读者的最大感受就是……赤裸裸的嘴炮，从头打到尾。



总结

从结果上来说，『ハローレディ！』满足了大多数玩家，从市场反应来看成绩也不错，因此，说它是一部成功的作品并不为过，但是在包括笔者在内的许多老 FANS 眼中，该作对日野亘和衆堂ジョオ来说却是一部失败的作品，他们习以为常的卖弄文字的行为居然在这个剧本中喧宾夺主，这对于曾经通过小智和黑龙大获成功的他们来说，这是个不应该出现的过错和失败。

不过，对于敢于创新的作者，我们不妨网开一面，不要一棒子打死，放宽心观望日野亘和衆堂ジョオ的下一个剧本会怎样发展。而对于新接触日野亘和衆堂ジョオ的读者来说，笔者倒是有个建议：通过简单过一遍 HL 了解以下这两个编剧的风格，然后是按照“&”、黑龙、小智的顺序看完这些个剧本，毕竟日野亘和衆堂ジョオ曾经的辉煌不容抹杀，特别是小智这部及其优秀的作品。▲

『舰队收藏』轻航母篇

——Kantai collection :Light Carrier

龙飞凤翔 鹰击长空

■ 文 / wakesnow
■ 责编 / 如月千华 稗田阿吃
■ 美编 / orangec

“轻航母”顾名思义就是轻型化的航母，是航母作战系统不断进化后的分支，主要担当次要的航空作战任务，譬如护航、反潜等作战任务。在旧日本海军（以下简称“IJN”）的作战体系中，很长时间内实际上并无“轻航母”的概念，绝大部分航母无论其大小轻重都是编入航空战队，担当主力决战任务。『舰队收藏』里的“轻航母”划分也与 IJN 的划分无关，因此造成了不少有意思的概念冲突。

在『舰队收藏』里“轻航母”既可以与 IJN 当时的做法一样，编入航母舰队担当主力，也可以依照英美海军“轻航母”的概念，担当次要的作战任务——尤其是反潜任务．相对的，主力的正规航母就无法进行反潜作战。具体而言，『舰队收藏』里“轻航母”的用法主要有以下三种 ：

1. 作为机动部队的组成部分，与正规航母一同进行海图攻略，尤其是如 5-2、5-4 等需要轻航母导航的海图 ；

2. 出于经济性考虑，担当练级舰队的主力。在空中威胁较低的海图里，同时编组多艘航母，装载大量的舰攻，利用开场充沛的航空战火力击沉击伤敌舰，在双方舰队进入炮击战阶段之前大幅削弱敌方舰队实力，最终实现己方轻损甚至无损赢得胜利。这种经济练级大法，在潜艇尚未实装之前相当流行。潜艇实装后，轻航母 + 潜艇的陪练组合更加完美，在 3-2 这个“练级圣地”发挥得淋漓尽致 ；

3. 作为专职的反潜航母，参与反潜作战。反潜作战系统主要依赖于反潜兵器的反潜值，大部分舰载机的反潜值都较低，因此轻航母在反潜作战中的效能远不如装备专业反潜兵器的轻巡洋舰和驱逐舰。不过在 1-5 海图中，轻航母也是导航舰种，反潜航母依旧具有一定的活跃空间。





历史与游戏

虽然“凤翔”的自我简介说自己是世界上第一艘航母，但是这个“世界第一”的定义非常微妙：实际上“凤翔”既不是真正意义上的世界第一艘航母，甚至也不是第一艘正式以“航母”来设计建造的航母，就连在 IJN 的文件里也不是 IJN 的第一艘“空母”(IJN 第一次用“空母”划分的是“若宫”号水上机母舰)。最确切的定义是：第一条以“航母”来设计建造并完工的“航母”。

IJN 的航母技术渊源和近代战舰一样都是源自当时的盟国“日不落”大英帝国：“金刚”号奠定了一战以后 IJN 的大型战舰的技术基础，而“凤翔”则是 IJN 航母机动部队的原点。当 IJN 听闻英国皇家海军开始建造真正意义上的航母时，紧锣密鼓地引进相关技术进行建造，其结果就是“凤翔”。从技术血缘上“凤翔”完全是英国皇家海军“竞技神”号（第一艘建造的真正意义上的航母）的近亲，只不过后来居上，“凤翔”率先完工入役。这也预示着 IJN 这个皇家海军最好的学生未来将在航母方面会超越皇家海军。

“凤翔”号最初的舰名为“龙飞”，最终则选择了与之对应的“凤翔”；预定的二号舰舰名为“翔鹤”，但是最终受到『华盛顿条约』的限制中止建造计划。在游戏中，“翔鹤”倒还真是颇像受到“凤翔”的影响。

“凤翔”号依旧带有浓重的技术摸索试验色彩，终其一生，最大的意义便是在于探索航母技术的发展和培育航空兵，无论是后续的航母技术演进还是航空兵的育成，都离不开“凤翔”号。因此“凤翔”号也被 IJN 海航部队亲切地称呼为“お艦”，“航母之母”的由来便在于此。同时也因为是实验舰和练习舰，“凤翔”号本身



最终改造得不适于远洋航海，因此在整个二战期间都绝少参与战斗，最终得以平安地迎来战争结束——这也是为何“凤翔”在游戏中运相当高的原因。

“凤翔”号吨位较小，搭载量也很低，这在游戏中也体现的淋漓尽致：在所有轻航母中，“凤翔”号的装备格比其他轻航母少一格，搭载数量也相差颇大。为了平衡，游戏中“凤翔改”的搭载量一下子翻了一番，不过只有3个装备格子依旧制约了“凤翔”号的火力。

舰娘

“凤翔”身着昭和风的朴素和服，形容举止静姝优雅，比起同样带有英伦血统的某舰，还真是完全的日本传统淑女的形象。

作为“航母之母”的“凤翔”自然是浑身充满了母性的光辉，对待提督也充满了大和抚子的温柔。在官方四格漫画中“凤翔”也是航母寮的寮母，负责对航母们的日常照料，对驱逐舰小学生们也是万般温柔，因此在小学生那里“凤翔”和补给舰“间宫”一样大人气。

在同人创作中，“凤翔”则还是镇守府里居酒屋的“老板娘”，这个二次设定后来得到了官方的认可，有轻航母“千岁”的报时台词为证：“午后七点了。差不多该吃晚饭了。试试去凤翔的店吗？”很有趣的是，在三次元还真有一家名为“凤翔”的居酒屋开办了。从某种意义上“老板娘”也是意外的有人气？



历史与游戏

一战后海军强国的军备竞赛再次展开，并且从战舰、巡洋舰扩散到了航母，『华盛顿条约』为了缓解军备竞赛，在制约主力战舰的规模的同时，也开始了对航母规模的限制，最终日本获得了英美航母六成的保有量。在预定将废止的“天城”（后改为“加贺”）、“赤城”号战列巡洋舰改造成大型航母的情况下，依旧还有一万吨的空余。于是IJN利用这一万吨的吨位来建造一艘轻型航母，这就是“龙骧”的由来。要说“凤翔”号主要作为航母技术的试验舰和练习舰，而“龙骧”则是IJN第一艘真正以实战为目的建造的航母。

“龙骧”舰名颇有古典风味，也刚好可以对应“凤翔”，只不过“骧”这次汉字实在是比较罕见，因而很多日本人就用“龙骧”罗马字的首字母“RJ”来指代“龙骧”。

出于实战考虑，IJN在“龙骧”身上一股脑儿地搭载各种武备和飞机，结果造成其重心太高，严重影响航海的稳定性。这一弊病在当时IJN普遍存在，而“龙骧”则是航母中的典型的重患，低矮的舰首和高耸而平坦的飞行甲板形成了“龙骧”最为显著的特征。

在游戏中，“龙骧”自称“特殊设计的航母”，其装备格子的搭载数量与其他轻航母有着显著不同，第二装备格搭载数明显高于其他装备格，根据航空战公式，这一装备格可以提供更高的火力输出，在实际运用中也自有其妙处。5月23日游戏更新了“龙骧”的二改，其数值大幅上升，一跃成为了最强轻航母。

龙骧改二

舰娘

“龙骧”是一个身材娇小却踩着高底鞋带着高帽子的舰娘，身穿类似阴阳师的服饰，手持长长的令符——其舰载机便是由纸做的式神从中变幻而来。其服饰风格颇像麦当劳的服务员，因而“龙骧”也有“麦当劳”或“蓝蓝路”的别称。

“龙骧”操着一口让人发笑的关西腔，但是究其历史，就会发现这一设定颇为古怪。“龙骧”是完完全全在关东建造的轻航母，从设定上讲，便是一个关东出身却一口关西话的古怪小女孩。如果说，官方为了在主力舰船里专门设定一个关西腔的角色，那么“龙骧”也绝非最佳的选择——单单在神户诞生的主力舰娘便有“榛名”、“伊势”、“瑞鹤”、“大凤”、“摩耶”、“熊野”等等，她们毫无例外地都没有关西腔。如果说，这是因为“龙骧”的母港在吴港，舰员多关西人，那么以吴港为母港的舰娘又怎么会只有“龙骧”一个呢？所以，“龙骧”的关西腔毫无疑问是镇

守府的七大不可思议之一。（在官方同人漫画里，“龙骧”就被真正的关西舰娘“黑潮”问倒了。）

当然，更加让提督们津津乐道的梗则是“龙骧”的贫乳。“龙骧”一方面身材的确完全是飞行甲板，另一方面“关西腔”带来的搞笑角色印象和“龙骧”自身的好强性格，都让“龙骧”的贫乳梗变得颇为有趣。同样是贫乳的轻航母“瑞凤”，相比之下就没有那么多贫乳梗。“吃饭睡觉黑龙骧”已经成为“舰娘”同人里相当火热的话题，就连官方自身也没有放过这个梗：“龙骧改”的立绘更换后，“龙骧”更显得幼齿，胸部也变得更为平坦。“龙骧”虽然盼来了二改，但是二改后的形象反而更加幼齿 XD。

实际上，“龙骧”的吨位完全不逊于巨乳的重巡洋舰“高雄”、“爱宕”，只不过平坦的飞行甲板与“高雄”级雄伟的舰桥相比，自然给人的印象完全不同了（笑）。





历史与游戏

为了逃避『华盛顿条约』对航母吨位的制约，IJN 动了不少歪脑筋，其中之一便是以其他舰船名义建造的预备航母，一旦时机成熟便可以迅速地改造成为航母。“祥凤”和“瑞凤”就是这一建造思维的产物。

“祥凤”起初是以高速给油船“剑崎”的名义来建造的，下水后，则改装成为了潜水母舰（不同“潜水航母”，潜水母舰是为了潜水战队提供物资补给的支援舰船，并不能潜水）。待到竣工之时，“剑崎”已经为未来的航母改装进行了前期的改造工作。不过，“剑崎”的航母改装并不太顺利，进度落后于姐妹舰“高崎”（即后来的轻航母“瑞凤”）。因而虽然在游戏中“祥凤”作为姐姐，“瑞凤”则为妹妹，但是从轻航母的角度，“瑞凤”才是姐姐才对。

“祥凤”的服役过程同样不顺利，在太平洋战争初期的珊瑚海海战中，“祥凤”就被美军击沉了，成为了 IJN 第一艘被击沉的航母（因为沉没在珊瑚海，所以“祥凤”非常讨厌珊瑚）。与其相对的，姐妹舰“瑞凤”则是一直活到了最后的机动部队玉碎在莱特湾海战。孰为幸运孰为不幸，倒是让人深思。

舰娘

“祥凤”轻航母中衣着最为大胆的舰娘，其中破的立绘更是充满了色气，让人遐想。明明是姐妹舰，“祥凤”与“瑞凤”从人设和性格上都充满显著的差异。“祥凤”高挑大胆、热情奔放，“瑞凤”则娇小可爱、小家碧玉。作为差异颇大的姐妹，也有对她们有爱的同人作者以此为梗创作同人漫画。另外值得一提的是，“祥凤”那么丰满的身材完全和她的张弓姿势不搭，弓道爱好者可不要随意模仿哟。



历史与游戏

"瑞凤"和"祥凤"一样，也是以高速油料补给船（"高崎"）的名义开始建造，然后更改为潜水母舰，最终改成了轻航母。不过与"剑崎"（即后来的"祥凤"）以潜水母舰的形态竣工所不同，"高崎"在竣工之前就直接改成轻航母，因此比起姐妹舰后来居上，于是也有"瑞凤型航母"这样的说法。

由于"祥凤"在太平洋战争初期与正规航母"翔鹤"、"瑞鹤"参与珊瑚海海战中被击沉，"瑞凤"始终没有与其搭档过。"瑞凤"在损失惨烈的IJN航母部队中也算是相当较为幸运的，前前后后参与中途岛海战、南太平洋海战、马里亚纳海战等惨烈的海战，最终于莱特湾海战中，作为最后的机动部队的一员迎来自己的命运。和"瑞鹤"一样，"瑞凤"也蒙受着"瑞"字的庇护，在轻航母舰娘中也是运最高的一位。同样的"瑞凤"在游戏中改造后，立绘的服饰也和"瑞鹤"一样由红白改成了绿色迷彩——莱特湾海战前"瑞鹤"和"瑞凤"都涂装了迷彩。最后也正如"瑞鹤"是最稀有的正规航母之一，"瑞凤"也是目前最稀有的轻航母（没有之一）。

"瑞凤"口中的"超射程战法（アウトレンジ）"是马里亚纳海战中航母机动部队指挥官小泽治三郎提督所发明的"距离外穿梭轰炸炸法"，即利用马里亚纳群岛的陆基基地，让航母的舰载机在敌方航母的攻击范围之外发动攻击，然后在群岛陆基基地着陆补给并发动第二次攻击，最终再返回航母。虽然在战术上给对方打了一个措手不及，但是美军依靠雷达技术和航空兵的数量和质量双重优势，把马里亚纳海战变成了一边倒的"猎火鸡"。

舰娘

"瑞凤"可谓是轻航母舰娘中人见人爱的乖巧萝莉，——虽然"龙骧"也是萝莉，但是其人气是另一种层面的（笑）。与高挑丰满的姐姐相比，"瑞凤"身材娇小，胸部自然也是平坦的全通甲板，不过"瑞凤"性格非常乖巧，一方面是在战斗非常努力，另一方面也是日常中非常照顾提督。在镇守府里，"瑞凤"的煎蛋也算是一大名产（参见"瑞凤"12点的报时台词）。此外，"瑞凤"也有些恋物癖，对可爱的东西总是爱不释手。如此可人的萝莉，自然让众多提督完全把持不住。

因为"瑞凤"和"翔鹤"、"瑞鹤"都出于同一画师之手，而且在设定上也有很多相通之处，既然"翔鹤"被绅士提督们称为"太太"，"瑞鹤"被称之为"小姨子"，于是娇小贴心的"瑞凤"也就广大绅士提督们称为"女儿"。不过从历史而言，"瑞凤"下水早于"两鹤"，完全是"两鹤"的前辈哟。



飞鹰

CV 大坪由佳

上吧，来一报中途岛之仇吧。

历史与游戏

在『华盛顿条约』限定 IJN 航母的吨位只能是英美的六成后，IJN 就开始想方设法绕过限制来扩张航母的数量，以其他军舰名义来造航母是一法（“祥凤”、“瑞凤”等），还有一招便是民船的改造。日本军方以战时征收改造为航母为前提，对民间船厂进行投资，其中最大的成果便是“飞鹰”和“隼鹰”等大型“轻航母”。

“飞鹰”原为日本邮船会社的豪华客轮“出云丸”号，假如完工则为当时日本最大最豪华的客轮。

“出云丸”号在建造过程中便被 IJN 提出改造成为航母，于是“出云丸”最终并没有以豪华客轮的姿态下水，而是作为“民间的航母”下水。不过完工却迟于姐妹舰“橿原丸”(即“隼鹰”),所以除了“飞鹰型航母”还有“隼鹰型航母”的说法。在 IJN 的名录里,“飞鹰”为第 1001 舰,“隼鹰”为 10002 舰，所以“飞鹰”当姐姐更有底气一些。

虽说是“轻航母”，不过“飞鹰”的吨位比起正规航母“苍龙”、“飞龙”的更高，高达将近两万五千吨，搭载数量自然也是在“轻航母”中顶尖的，可称得上是超巨大型“轻航母”。在 IJN 的实际运用，双鹰也完全是作为准主力航母来运用。由于当初是民船来设计的,因此“飞鹰”等民船改造航母都面临着装甲不足、航速不足等诸多问题。在实际运用中，大吨位的“飞鹰”在装甲上的不足还不算太碍事——在多次激烈的海战中“飞鹰”的防御和损管比想象的出色，只是在马里亚纳海战中消防泵的故障导致了大火失控而沉没。另一方面，航速的不足却造成新型舰载机如“天山”舰攻等在“飞鹰”上的运作困难，成为了“飞鹰”的致命伤。

以上特性这在游戏中也有很好的体现：“飞鹰”和“隼鹰”原始就有 4 个装备格、58 的飞机搭载量，对于新人提督而言，是非常好的直接可用战力。装甲在轻航母里也是顶尖的，但是航速则是低速。

“飞鹰”的出击台词：“接下来去哪? 阿留申方向吗? (次はどこ？ アリューシャン方面？)”，实际上在中途岛海战中参与阿留申群岛战役的是“隼鹰”和“龙骧”，那时的“飞鹰”还尚未改造完成。南云机动部队在中途岛海战中遭遇毁灭性打击后，一直充当准主力的双鹰也就不得不被推上主力的地位。“上吧，来一报中途岛之仇! (さぁ、ミッドウェーの仇をとるわよ！)”这正是“飞鹰”在中途岛海战之后的贴切写照。然而在海战中,“飞鹰”却比“隼鹰”命运多舛，实际表现远不如妹妹“隼鹰”。

舰娘

“飞鹰”和“隼鹰”都是上身西服下身巫女裙，领子上佩戴传统的勾玉，与众多航母娘的弓道服饰截然不同，发射舰载机方式也不同，用符文式神来取代了弓箭。这大概也与“飞鹰”和“隼鹰”的前身“出云丸”和“橿原丸”的名字都是取自日本著名的神社有关——“出云丸”即是取自有名的“出云大社”。顺带一提，海自最新锐的旗舰直升机驱逐舰 DDH-183“出云”号跟“出云丸”没有关系，所依据的是日本海军传统的取名规则：主力舰用古令制国国名命名，“出云”号的由来便是“出云国”。

虽然历史上表现不佳、经常掉链子，但是在游戏中“飞鹰”是一个认真严谨的工作狂，非常在意自己曾经的民船身份，因此也在工作上加倍努力。虽然是个黑长直的美人，但是对提督却不冷不热，时时催促提督过来帮忙，性格相当的要强。





历史与游戏

和“飞鹰”一样，原本都是日本邮船会社的豪华客轮，在战时被征用改造成为“轻航母”——排水将近两万五千吨的超大型“轻航母”。比“飞鹰”更早完成改造，更早地编入现役参加战斗，却最终比“飞鹰”活的更久，一直幸存到战后。因此“隼鹰”在游戏中的高运也就不奇怪了。

整体设计和技术参数基本与“飞鹰”相同，作为超大型“轻航母”，“隼鹰”同样拥有庞大的船体和相当的舰载机搭载数，虽然防护比不上正规航母，但是实际表现却并不差——曾被命中 2 枚鱼雷也没有沉没，最大的缺点还是航速——航速的不足导致了“隼鹰”难以运用“天山”、“流星”等新型舰载机。所以在游戏中“隼鹰”才会对“天山”、“流星”等念念不忘。

“隼鹰”在南太平洋海战中表现出色，取得了击沉美军“大黄蜂”号航母的战绩，这次海战也是 IJN 航母机动部队最后一次战术胜利，代价也是相当的不菲。而在此战中姐妹舰“飞鹰”则遭遇引擎故障没能赶上战斗，只能返回基地。

在马里亚纳海战中，重新组建的 IJN 航母机动部队再一次遭遇了毁灭性打击，其中“飞鹰”号由于消防泵故障大火失控而沉没，而“隼鹰”也是吃到了一条鱼雷只能返回日本修理，最终没赶上莱特湾海战，而是留在日本本土接受美军轰炸机的洗礼，迎来了战争结束。

舰娘

作为舰娘的“隼鹰”，性格也与一本正经的姐姐“飞鹰”完全不同，相当的热情豪放。其豪放之处最大的表现就是嗜酒。“隼鹰”酒豪的梗大概源自其舰长长井满少将的酒豪传说：1944 年 7 月，在吴港的料理店里，次日就要出发的“隼鹰”号飞行队员一同饮酒时，一位中年士官混进来一同尽兴豪饮。待到次日，队员才发现昨天跟他们一同豪饮的中年士官正是“隼鹰”号的舰长长井满少将。长井满少将担任舰队时期，“隼鹰”号的氛围比起 IJN 其他舰艇显得更得更为活泼生动，IJN 传统的等级森严的空气也得到了缓和。这大概也是“隼鹰”这种豪放性格的由来之一。

“隼鹰”标志性的台词是登场时叫唤的“呀~哈~”（ヒャッハー！），这个梗出自『北斗神拳』，原为世纪末“莫西干”头混混们的习惯性叫唤。如此放荡不羁的“隼鹰”也便有了“世纪末航母”的称号。原本“隼鹰”最终以豪华客轮终其一生的话，大概会是一个优雅的大小姐，如今却是一个放荡不羁的大姐头，战争真是会改变船生的轨迹呐~



历史与游戏

轻航母“千岁”前身是水上机母舰“千岁”。说是水上机母舰，实际上“千岁”型水上机母舰随着 IJN 战略的调整也在不断调整自己的定位，她既可以搭载水上飞机，又可以搭载“甲标的”微型潜艇，也可以充当油料补给船，最后也是潜在的航母改装舰。随着南云机动部队在中途岛海战的覆灭，“千岁”和其姐妹舰“千代田”也就迎来她们的航母生涯。

游戏很好地表现了“千岁”型的变化过程，10级改造为水上机母舰“千岁改”(自带“瑞云”式水上飞机)，12级可以改造为水上机/微型潜艇母舰“千岁(甲)”(自带“甲标的”)，到15级就正式改造成为了轻航母“千岁(航)”，然后是35级可以改造成“千岁(航)改”，最终50级改造为最终形态“千岁(航)改二”。姐妹舰“千代田”同理。在不断进化过程，“千岁”附带了大量的重要装备，对于新人提督而言，这无疑是一大福音。而最终形态的“千岁”和“千代田”也是堂堂登上了最强轻航母的宝座。

“千岁”和“千代田”完成改装后，编入重生的航母机动部队，与双鹤“翔鹤”、“瑞鹤”、双鹰“飞鹰”、“隼鹰”一起充当新生机动部队的主力，参加了马里亚纳大决战，并遭遇了大惨败，这也是“千岁”出击台词“可不能再像马里亚纳海战那样噢～”的由来。马里亚纳海战之后，之前辛苦培育的新一代航空兵已经损失殆尽，航母机动部队空有航母而大量缺乏航空兵，已经名存实亡，因而在莱特湾海战中被IJN作为诱饵，迎来悲惨的落幕。

舰娘

作为舰娘的“千岁”是舰娘里数一数二的酒痴，在其报时台词里也三句不离酒。嗜酒如命的同时，千岁也是个慵懒的人，完全不会自己去做料理，中饭是便利店的便当，晚饭就是去“凤翔”的居酒屋吃酒，回来了还会借提督的膝枕睡觉。无论从哪个角度而言，都不算是一个给妹妹树立榜样的好姐姐形象。当然，“千岁”本身还是一个非常关心妹妹的姐姐，只不过怎么看，“千岁”都更像是被照顾的一方，真是姐姐失格呐。有着这位嗜酒如命的酒豪，无论是提督，还是“千代田”都有些辛苦。但是从一方面上讲，慵懒的“千岁”也意外地充满“女子力”，让人怜爱。





历史与游戏

“千代田”是“千岁”型二号舰，其改造经历基本与“千岁”一致。只不过“千岁”实际上并未接受“甲标的”母舰化改造，只有“千代田”是真正改造成了“甲标的”母舰。

战斗经历也基本与“千岁”一致，先后参与中途岛海战、马里亚纳海战和最终的莱特湾海战。在莱特湾海战中，IJN最后的机动部队——“瑞鹤”、“瑞凤”、“千岁”、“千代田”带着可怜的约二十架零式战斗机充当诱饵，遭遇美帝舰队11艘航母约700架舰载机的猛烈攻击，绝望地相继沉没。“千代田”在空袭中丧失动力漂流出阵列，被美帝巡洋舰队捕捉到，最终沉没于巡洋舰的炮火中，全员随舰战死。这也是IJN唯一一艘沉没于水面舰队炮火的航母。

舰娘

有不靠谱的姐姐，自然会有苦劳的妹妹。不过说回来，可能正是因为妹妹太能干，姐姐才会变得不靠谱。虽然在美女如云的舰娘世界里，“千代田”不算太起眼，但是在某一方面，“千代田”是当仁不让的——那就是对姐姐的“千岁”的占有欲。

“千代田”的报时台词里不仅仅三句不离姐姐，而且多次拷问提督与“千岁”的关系，各种威逼利诱，就是不想把姐姐让给提督，甚至到达要把提督关于“千岁”的记忆都删除的地步，真是可怕的“姐控”，足以让同为姐控的“比睿”、“山城”等汗颜不已。

和“千岁”一样，“千代田”也是随着五段变身，胸部变得越加的雄伟。最终形态的“千岁”和“千代田”也就可以骄傲地与“高雄”、“爱宕”一较高下了。作为拥有全通甲板的航母，“千岁”和“千代田”的巨乳大概也是镇守府的七大不可思议之一吧。



历史上IJN的航母部队还有不少尚未在游戏中实装，譬如与“祥凤”、“瑞凤”一样由潜水母舰改造过来的“龙凤”，又譬如与“飞鹰”、“隼鹰”一样由民船改造过来的“大鹰”、“云鹰”、“冲鹰”、“海鹰”、“神鹰”等等。如果以舰型大小来看，IJN后期准备大规模建造的正规航母“云龙”级，改造自巡洋舰的“伊吹”号，恐怕也可以归入轻航母的行列。我们完全有希望看到更多历史上的轻航母以舰娘的身份，在游戏中登场。

本月舰娘快讯

KANTAI COLLECTION NEWS

4.23 更新：起飞，侦察机！春季活动大激斗！

4 月底终于迎来了一季一度的大活动。本次活动的主题名为“侦察机，开始起飞！”，游戏系统新增了“侦查系统”：侦察机在战斗开始的侦查阶段起飞侦查，游戏进行侦查判定，索敌成功时触发两个效果：开场航空战的威力上升；搭载水上机的战舰 / 重巡 / 部分轻巡可以连击或“弹道观测射击”，技能与效果都类似于夜战系统。该系统的实装,大幅提高了航母的活跃机会，同时也大幅提高了战舰的火力，使得“战舰 + 航母”的主力组合变得更为坚固。同时，由于敌方深海栖舰也实装了这一系统，就使争夺制空权变得至关重要。敌方高强度的航空火力和最终 Boss 不吃鱼雷攻击，让之前在活动大放光彩的雷巡魔王们在本次活动坐了冷板凳。

活动海域也一改之前的惯例，既不是 2013 年春季活动、夏季活动的 4 张海图，也不是 2013 年秋季活动的“4+1”海图模式，而变成了“3+2”海图模式，更为重要的是本次活动的海图血条不再会随着时间恢复，让广大提督可以更自由地选择时间参与活动，之前连续需要连续好几个小时乃至十几个小时打高难度活动海图的噩梦不再出现。然而 E5 海图的难度依旧让不少提督咬牙切齿：上期活动的最终 Boss“战舰栖姬”在本次活动中担当 Boss 的护卫舰，让不少提督悻悻而归，而黑色哥特 LO 装的 Boss“离岛栖鬼”倒像躲在“战舰栖姬”大姐姐后面的小屁孩，因此本期活动的“疯人院院长”一职由“战舰栖姬”担当。



Bismarck zwei

活动期间实装了多位新舰娘：首先是担当一周年纪念的版娘驱逐舰“天津风”，不逊于岛风的风骚小学生，只要突破 E3 海图就能入手，各种意义上实用性都不错；其次是修理舰“明石”，E2 海图突破的奖励舰，“明石”装备修理装置担当旗舰时，可以修理同一舰队里轻微受损的舰娘，对于苦于修理船坞不够的提督是一个很不错的助手；再次是本次活动的限定掉落驱逐舰“谷风”，因为不是海图奖励，所以必须看人品去捞，从 E2 到 E5 的 boss 都可以掉落，但是能否入手只能看脸；最后是作为活动大奖的轻巡洋舰“酒匂”，虽然比起之前两次活动，本次春季活动的大奖多少有些让人失望——之前很多提督都以为会是战舰/航母“信浓”，“酒匂”的人设也不如她的姐姐们，不过“酒匂”本身的数值和还是相当不错的，完全可以担当主力轻巡。

同时，也有多艘舰娘实装了“二改”：战舰“俾斯麦”、重巡“利根”和“筑摩”。这三舰娘的二改为特殊二改，需要“设计图”道具。而“设计图”只能通过勋章进行兑换，4 个勋章可以兑换一个设计图。考虑到勋章的日常入手难度，本次活动奖励也添加了不少勋章，全通 5 张海图可以获得 8 个勋章。“利根”和“筑摩”的“二改”人设变化极大，的确很让人有“Power up”的感觉，不过 No pants 高衩裙的设计多少过于三俗 XD。而“俾斯麦”的二改和“Z1”、“Z3”一样继续偷懒，人设基本没有大的变化，岛田老湿真不厚道啊。

5.09 活动结束～海军假日回归

春季活动于 5 月 9 日正式结束，各位提督也辛苦了，不知道活动收获如何，“舰娘”们也回归了平和的海军假日。

5 月 9 日的更新内容较少，主要是：

1. 重巡“妙高”、“那智”、“羽黑”、轻巡“球磨”、“多摩”的追加语音；
2. 家具的大幅更新：既有新家具上架，也有之前下架的家具重新复活，其中就包括“长门模型”和“金刚的红茶套装”等家具。之前错过的提督可要把握住本次机会。
3. 占星术士宣布：卯月已经结束，“卯月”的掉率回归正常。

5.26 羽黑的进化与龙骧的幼化

之前传闻的“某姐妹中最小的妹妹会二改”终于揭开了谜底，那就是“妙高”四姐妹的末子“羽黑”，二改后的“羽黑”虽然依旧有些弱气，却在数值上大幅跃升，升为顶级的重巡洋舰，在形象上也变的更加楚楚动人。

同期二改的是全通甲板“龙骧”——“榛名”小天使依旧哭晕在厕所。与“龙骧”想象的不一样，二改后，“龙骧”的胸部依旧是全通甲板，而且变的更平了——“龙骧”你感觉如何了啊？说起来，“龙骧”二改的传闻，在我去年 6 月底入坑时就已经听闻过了，到现在才兑现。

那么当初说好的某对航空战舰姐妹的二改呢？嗯，等等，还是先把“榛名”的二改吐出来吧……

以上两舰二改都不需要设计图。

其余更新内容如下：

1. 实装扩展海图 2-5，此为海图为中小型舰主导海图（实际上还是可以带大型舰的），需要一定索敌值，带路规则相当负责，推荐大家前往攻略 wiki 自行查询。

2. 在 2-5 海图 Boss 点实装新船：驱逐舰“浦风”。









3. 更新大量家具，其中有相当昂贵的教室套装（不需要家具职人），提督们的家具币终于有用处了。

4. 更新追加了四个新任务“第三十驱逐队（第二次）编组”、“第三十驱逐队反潜警戒”、“第五战队编组”、“第五战队出击”。

5. 追加两个新装备「20.3cm(2 号）連装砲」「12.7cm 連装高角砲（後期型）」。

6.「二式艦上偵察機」开发可能。

7.「涼風改」「五月雨改」追加语音。

8. 追加两首 BGM。

9. 游戏 UI 改善，并加强打击外挂行为。▲


Do not know how to

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Kikichan 出自：『东方梦花旅』
出品：小劲 提供：小劲 http://weibo.com/rhrworks



爱你却不知如何去爱你

——感慨古明地觉与古明地恋那令人叹息的姊妹爱

■ 文 / 冰夜华

■ 责编 / 稗田阿吃 白石

■ 美编 /orangec

Sisters 姐妹

姐妹，是被亲情血脉所连在一起的两个人，从出生开始就无法剪断的羁绊，就像是一个灵魂虽被分裂成了两块，但彼此间因为相同的元素而依旧紧密相连，是无法改变的事实。姐妹之间的感情，是一种既紧密相连但也捉摸不透的存在，明明是相连在一起的灵魂，却因为有着两颗不同的心，谁都很难读懂对方的心思，不是因为不一样，而是因为太相似，反而无法用自己的想法去理解对方的行为。既亲密又疏远，这样的矛盾感是“姐妹”这种感情所独有的纠结。

在幻想乡的世界中，有着数量可观的姐妹存在。『东方红魔乡』中的吸血鬼姐妹、『东方妖妖梦』之中的骚灵三姐妹、『东方儚月抄』中的月人公主姐妹、『东方风神录』中的秋姐妹、以及『东方辉针城』中明确认定没有血缘关系的付丧神姐妹，甚至更遥远时代的『东方幻想乡』中穷凶极恶的恶魔姐妹，都说明了无论是妖怪还是神明，姐妹的情感是任何种族都共同拥有的。无论是多么令人胆寒的妖怪，对人类的危害也只是遵循本能的行为，既然是生在天地之间的万物，自然都有着属于自己的亲情，就像这些姐妹一样。但无论是哪对姐妹，恐怕都没有古明地姐妹这样的令人纠结。

在所有的姐妹之中，骚灵三姐妹、绵月姐妹、秋姐妹、付丧神姐妹之间的关系都显得很和平，因为目的一致，所以她们登场时的剧情都非常和谐，姐妹之间并几乎不存在冲突，甚至可以说是坚若磐石，而且除去并未在游戏中登场的绵月姐妹之外，其他的姐妹都在初次登场的游戏中处在同一阶段登场，只有斯卡雷特姐妹和古明地姐妹是分开的，也因为如此，斯卡雷特姐妹和古明地姐妹也有着相似之处。但斯卡雷特姐妹的关系显得更加的明确，因为妹妹芙兰朵露无法控制自己的力量，姐姐蕾米莉亚将她囚禁在红魔馆之中，一来为了保护妹妹的安全，二来为了保护外面的安全，无论怎样都可以看得出蕾米莉亚和芙兰朵露之间清晰的姐妹情。然而古明地姐妹却是另一种光景，她们之间的关系就像是有着明确的目的地，但是却在黑暗之中行走，看不到前路的所在，也不知道自己该往哪个方向前进。

古明地姐妹的情感是其他的姐妹所无法想象的，也无法去经历的，她们之间的冲突和矛盾并非肢体或是言语，却比这些都更加的激烈。她们相互之间是怎么想的，究竟在哪里出了什么错，姐妹俩应该如何去解决，今后又该如何前进，这是摆在古明地觉和古明地恋之间最真实也最无法回避的问题，也是让我们如何去理解这对姐妹的想法的关键所在。



姐姐的烦恼 Annoyance

对于姐妹而言，无论二人关系如何，姐姐永远是占据在主导的地位。因为年龄上的差异，处在年龄较大的一方的姐姐所做的每一件事，都要把妹妹这个因素考虑进去，尤其是对于没有双亲的姐妹来说，姐姐将要承担起二人今后的生活方向的重担，而当这份压力被赋予古明地这个姓氏之后，就会显得更加的沉重。

妖怪被人厌恶是无可厚非的，强大的实力威胁着他人的安危，所以被排斥，但被人类所排斥的

妖怪并非无处可去，因为妖怪之间也可以组成自己的团体，过着自己的生活。而有一些甚至不会被妖怪所接受的种类，它们放弃地表前往旧地狱，组建了自己的乐园，这里是被嫌弃者的聚集地。然而，即便是在这个已经全都是由被嫌弃者所组成的都市之中，依然有着在这里也会被其他妖怪所厌恶的存在，这就是名为“觉”的妖怪，也就是古明地觉和古明地恋，更确切的说，被厌恶的是身为姐姐的古明地觉。造成这种问题的最主要原因便是“觉”身上的诅咒，她身上所拥有的“第三只眼”具有可以做到窥探他人内心的力量,也就是所谓的读心术。在『东方求闻口授』之中描述着“无论谁都不会想要跟会读心的家伙碰面，被读心就像是自己赤裸着身子与她对话，连普通对话也无法进行。”不仅如此，甚至因为连无法说话的灵魂都能被读心而被她所管理的怨灵所疏远，唯一能够谈得上喜欢她的只有动物了，所以她养了许多的动物，其中还有成为她左膀右臂的火焰猫燐和灵乌路空，但即便如此，无人愿意造访地灵殿也是事实，就连八坂神奈子这样的神明都“尽量在不接触她的前提下利用灼热地狱”，直言不可能会有人愿意接近她。觉并非没有尝试过与他人交流，但是因为自身所持有的能力。最终谁也不来找她，她也选择了放弃，深居在旧地狱深处的地灵殿，足不出户的过着自己的生活。所幸的是她并不孤单，有着许多的宠物的陪伴，还有自己喜欢的书可以看，最主要的是她还拥有一个妹妹古明地恋。作为姐姐，不用想都知道觉自然会希望跟妹妹一起好好的生活，然而这个妹妹却不能让她省心，因为比起觉被大众所厌恶的问题，恋的问题则更加的严重，恋并没有觉那样坚强的内心，在『东方地灵殿』的记录中，古明地恋在察觉读心会被别人厌恶之后，主动闭上了那可以读心的第三只眼，也就是说，她在压力之下选择了逃避自己，完全的将自己与外界封闭了起来。也正因为如此，可以读取任何人心思的觉，却无法读取恋的想法。这是多么大的讽刺，明明最应该是心心相印具有强烈感应的姐妹，却因为妹妹的这个举动，使得姐妹之间建立起了一堵无法逾越的高墙，而这堵墙对于古明地觉来说，就是一种折磨。

姐妹本该是一心同体，尤其是对于具有读心能力的古明地觉来说，姐妹之间的交流什么无需言语就能达成，但却因为古明地恋闭上了那第三只眼所带来的副作用。俗话说“眼睛是心灵的窗户”，第三只眼的存在从概念上来说代表了一个更加具象的“窗户”的形象，对于“觉”们来说就是这么一扇窗户,可以让“觉”们直接看到他人的内心,更直接更形象的存在。可既然是“窗户”，那么打开的同时也能关上，当恋将第三只眼闭上之后，这扇窗户也就关闭了，其结果就是再也没有人可以看得穿她的心，包括姐姐古明地觉，而这正也是觉痛苦的所在。因为无法得知妹妹心中的想法，对于依赖读心术的“觉”来说就等于失去了交谈的最好办法。读心术虽然被人类和其他妖怪所厌恶，但对于“觉”来说这是最好的沟通方式，一旦这个长久以来依赖的方式无法派上用场，那么对原本应该比任何人都更能看清楚一切的觉来说，面对自己的妹妹时无异于在黑暗中摸索。无法读心，就意味着觉无法知道恋平时都在做些什么，也不知道她去了哪里，甚至有可能连恋什么时候从地灵殿离开什么时候又回来都不知道。对于这样的恋，觉感到不知所措，在觉的眼里，“恋就像是宠物猫一样，跑出去玩又跑回来，然后又跑出去”，觉认为这样的恋太可怜，所以让宠物跟恋一起玩，并且试着让恋也饲养属于自己的宠物，以希望通过这样的方式来让她重新睁开眼睛。这些行为看起来是觉在努力的帮助自己的妹妹恢复以前的模样，然而表现出来的却是觉那悲伤的爱，因为不知道自己的妹妹在想些什么，所以觉为妹妹所做的一切，不过是用她自己做过的方式来重新复制一遍，因为自己从宠物的身上得到了慰藉，她便认为这个方式对恋来说也会同样有效。简单来说，觉不知道恋想要什么，不知道什么样的行为才是对妹妹真正的好，觉的举动就像是一个无助的姐姐，盲目地做着自认为是“爱”的行为。但不难看出，觉自己也不知道自己的行为是否会成功，不知道妹妹恋究竟是如何看待自己的做法，甚至有可能她都不知道恋是高兴还是不高兴。对于不愿接受他人心灵的恋而言，觉的所作所为只是一种尝试，觉希望通过这种不断尝试可以唤醒一下恋的第三只眼，但是在那第三只眼

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：November 星 出自：『东方灵华梦』
出品：幻梦镜像 提供：November 星
http://weibo.com/jeanex





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：八叶北 出自：『东方廿四・Solar Terms』
出品：正经同人 提供：YUG！
网站：weibo.com/zjdoujin

完全睁开之前，觉还是无法得知恋心中的想法，所以觉只能等待，期待着奇迹出现的那一刻。

作为姐姐，古明地觉选择这样的方式来表达自己对妹妹的爱，看似无奈，实则与她自己的问题有很大的联系。虽然同样遭遇到他人的厌恶，觉没有像妹妹恋那样将第三只眼闭起来，而是选择远离他人，隐居在地灵殿，看起来虽然是坚强的表现，实则也是一种逃避。诚如『东方求闻口授』之中丰聪耳神子所说的自己因为耳朵敏锐可以收听多人的说话时，不可避免的会听到许多无关的内容甚至尖酸刻薄的话，让人非常的痛苦。作为自尊心极强的皇族，丰聪耳神子不可能选择远离声音，为了避免听到多余的话而戴上耳罩用来保护自己，因为“无法做到忘记那些听到的话”，可觉没有这样的道具，她没有闭上第三只眼以外的其他方法去阻挡自己读到别人的心，因而选择了躲开人类和妖怪，隐居在地灵殿。对于觉来说，地灵殿除了是家，更是给予觉安全之地，居住在这里的她终于不用再听到来自人类和其他妖怪对自己尖酸刻薄的评价，然而她却忘了，从她踏入地灵殿那一刻开始，她就进入了一座囚笼，一座用来关闭自己，使自己从此远离他人的囚笼，因为这意味着她彻底逃避地灵殿以外的世界，虽然没有闭上第三只眼，但她的行为在直面自己的现实的同时也在逃避着她。八坂神奈子猜测“她也不希望自己拥有读心术”，由此可见，觉的读心术连她自己也无法控制，只要第三只眼睁开着，她就没有办法去选择自己读心的对象，而是会毫无保留的读取一切进入自己视野的对象的心，她的压力比丰聪耳神子大上数倍。觉没有闭上第三只眼，可以猜测她曾经努力过，试着用各种办法去缓解自己的能力所带来的问题，但最终都无济于事，又不愿意逃避自己的力量，于是只能从人前离开，独居起来。古明地觉以“逃避”来“保护”自己，所以她得到的“爱”也全部都是她给予自己的，换言之，她得不到来自可以“沟通”的群体的爱，也就没有参照物，周围对她的排斥使得她所拥有的“爱”是单一的，那便是来自于宠物的喜爱。宠物喜爱她，她也喜爱宠物，所以在对待妹妹古明地恋的问题上，她也就想当然的认为与自己有着同样经历的恋也可以通过这种方式来得到慰藉。觉作为姐姐是合格的，处处为自己的妹妹着想，觉作为姐姐又是不合格的，因为她不知道妹妹真正想要的是什么。一直以来隐居的生活给觉造成了什么样的影响，我们不得而知，我们也无法去感同身受，但有一点可以猜测的是，过于依赖读心的觉，或许也很少跟自己的妹妹恋进行语言沟通，既然无法读心，那么语言便是姐妹之间交流最好的方式，然而从觉的行为以及妹妹恋的举止来看，觉或许没有在这方面进行过多少努力，或者说努力的结果在觉看来是毫无建设性的。缺乏沟通使得姐妹之间出现了一道本不该有的隔阂，而这道“心之壁”，原本只要通过对话就可以解决。

或许，觉深知自己“躲”在地灵殿的行为是意味着什么，在她的眼里，恋则是比自己更加可怜的存在，虽然效果未知但觉依旧以自己的方式爱护着妹妹恋，然而这仅仅是对于觉而言，姐姐是怎样的一种存在，姐姐的行为意味着什么，这些是觉所无法感知的。在恋的“眼”中有着另外一个世界，那是一直睁着第三只眼的觉所无法体会的。可是，在那个世界里，所显现出来的并不是我们所看到的那种现象，那里面有着恋内心的挣扎，以及期待。

妹妹的迷茫 Confused ♥

对于姐妹而言，妹妹永远是受到关照的那一方，同时妹妹也有依赖姐姐的权利，尤其是在遇到难题的时候，没有双亲的妹妹最能依靠的人便是姐姐，通过“依靠”可以增加姐妹之间的沟通和交流，能够更加的稳固姐妹之间的感情。然而对于古明地恋来说，姐姐这样一个存在究竟意味着什么，或许从那一刻开始就已经不那么明白清晰了。

同样作为“觉”妖怪，同样无法忍受来自他人厌恶的目光，与姐姐觉选择隐居在地灵殿所不同的是，恋选择的是将自己可以读心的第三只眼闭上。这一闭，使得恋作为“觉”的能力也就被封上了，她再也无法做到读取他人的内心，然而这也同时使得恋自己失去了最重要的内心。一个不会读心的“觉”自然不会再受到妖怪的讨厌，但同时也不会受到动物的喜欢。根据『东方求闻口授』的记载，闭上了第三只眼的恋的内心也是一片空白，因为没有人能够察觉她的存在，就像是路边的小石子一般，没有人会去留意小石子的存在。这便是闭上第三只眼之后所带来的“无意识”，恋的任何行为都是在无意识之中进行的，单纯的凭借感觉来行动，甚至可以说，就连她自己也不知道接下来会做什么，“就像一块风中飘舞的布，纯粹的随风而动而已”。从旁人的角度看，这是一件很可怜的事情，作为一个活生生的存在，却又很难被察觉，与此同时换来的是她自己也没有什么欲望，“心情”对她而言不过是虚无一般的存在，高兴还是伤心都没有任何意义，这样实在是太悲哀了。姐姐觉就是因为觉得这样的恋实在太可怜，所以才让她也试着饲养宠物，希望可以让她恢复“正常”。

但姐姐觉的爱,对于已经“无心”的恋来说，或许无法理解吧。在『东方地灵殿』的故事之中，恋看到的只是作为觉的宠物火焰猫燐和灵乌路空的强大，她觉得很羡慕，也想让自己的宠物得到这份强大。当她得知可以获得力量的神明居住在妖怪之山的时候就自己前往寻找，只为了求神明赐予自己的宠物强大的力量。从这一点上说，恋和觉还真的是一对令人忍不住要流泪的姐妹呢。姐姐觉不知道如何去爱自己的妹妹，所以把发生在自己身上的事情在妹妹恋的身上重演一遍，希望可以通过这一举动改变恋的现状。然而对于恋来说，无心的她已经不知道如何去理解姐姐的爱，不知道如何去回应姐姐的爱。对于她来说，姐姐或许只是一个模仿的对象。姐姐的宠物有着强大的力量，所以自己的宠物也要有着强大的力量，所以上山来寻求神明的帮助。而在山上遇到同样前来解决问题的雾雨魔理沙时，恋想起了从姐姐那里听来的故事，姐姐和宠物们与眼前这个人类战斗过的事情，这让恋非常的羡慕，因为在地灵殿之中，只有她还没有经历过这样的事情，所以她想要跟魔理沙战斗，希望“把你打倒之后带回去，这样我就有和姐姐她们聊天的话题了”。很可怜，不是吗？姐妹之间的聊天竟然需要刻意去寻找一个相同的话题，对于恋而言，她想做的不是用新的话题去跟姐姐聊天，而是融入到姐姐的话题里面去，即便是在与魔理沙的战斗中失败了，她也认为足够可以成为于姐姐交谈的话题了。或许在恋的内心深处，姐姐还是自己仰慕的对象，因为她说“姐姐虽然战斗能力不强，但是所有的妖怪都怕她，只要搬出她的名号就可以自由的来往于地底世界了”。对于恋来说，姐姐不管怎样都是自己心中所认识的那个姐姐，



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：kNickers 出自：『东方廿四・Solar Terms』
出品：正经同人 提供：YUG！
网站：weibo.com/zjdoujin

但是因为她已经闭上了第三只眼，所以她同样也无法得知现在姐姐的心中是对她有着怎样的期待，她只能是通过自己的"本能"来行动。虽然在圣白莲的眼中，古明地恋比起她的姐姐觉来说，内心更加的坚强，因为觉选择远离人世而逃避，恋却克服了这一点走到了外界。圣白莲基于佛教的理解，认为恋处在"空"的境界，认为恋是为了舍弃内心追求这个境界的开悟存在。然而这毕竟是对于圣白莲这样的佛教众所言，恋或许并没有这么多的想法，只是单纯的不喜欢被人所厌恶的感觉，所以才闭上了第三只眼，至于所谓的"舍弃"、"空"之类的或许只是白莲的一厢情愿罢了。恋是一个矛盾的存在，她认为姐姐弱是因为过于依赖读心，单纯读取人心就会忽略对手的无意识行为，所以恋采用了无意识的战斗，然而诚如她所说"生物并非只是凭借意识行动，而是意识与无意识的结合之下行动"，对于闭上了第三只眼的恋来说，她就等于为了"无意识"而放弃了"意识"，这个行为与觉保持着读心没有多少区别，因为只是一方的强悍。世界本无完美之物，掌握"意识"的觉和掌握"无意识"的恋，两人合在一起，才是真正的"完美"，然而无法得知对方的"心"的二人，自然也就无法做到"完美"的结合，也就很难做到相互理解了。

但姐姐觉所做的一切并非徒劳，在山上的神社遇到打败姐姐的人类之后，恋第一次为自己闭上第三只眼的事情而感到后悔，因为她知道这个人的身上有太多有趣的事情。恋就像是一个小孩子一般，对于所有的事情都感到好奇，她想知道她们和姐姐之间发生了什么样的战斗，想更多的了解这个人类的所经历过的一切，这让她"突然感觉到自己第三只眼的眼睑仿佛变得柔和了"。虽然最终恋还是没有睁开第三只眼，但是"希望"已经诞生了，而在『东方心绮楼』的故事之中，恋无意中获得了秦心所遗失的"希望之面"，因为这个面具所持有的"希望"的魔力，使得恋的内心产生了一些奇妙的变化。『东方求闻口授』中记载，虽然她不被喜欢也不被讨厌，但也因为如此获得了一部分仰慕者，而在获得了"希望之面"后，依靠这个面具产生的力量，恋的内心开始悸动起来，她通过不断的参与战斗中感受到了来自周边人类和妖怪的欢呼，这对于长久以来一直生活在厌恶和无视之中的恋来说，无疑是令人高兴的事情，恋的情绪也逐渐得到高涨。然而诚如秦心所说，只持有一个感情终将暴走，恋这张白纸突然间被涂满了一种色彩，很快就会让恋陷入到极端的兴奋之中而无法自拔。所幸的是在故事的最后，恋所持有的"希望之面"的力量正在逐渐消失，恋是通过"希望之面"而获得了被人瞩目的力量，一旦这股力量完全消失，恋又会变回曾经的自己，就像路边的小石子一般不被人察觉。什么都会忘记的她，或许也会忘记这次的经历，虽然对恋来说似乎并没有什么损失，然而从旁观者的角度而言，好不容易拥有了希望却又失去，这是一件令人非常难过的事情。秦心虽然认为只拥有一种感情会导致暴走，可对于从来没有过感情的恋来说，只有"希望"得到永远的保存，才能够解开她内心封闭已久的纠结。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：萃月千织 出自：『东方一本满足』
出品：崩坏一番工作室　提供：崩坏子
网址：http://koakuma.taobao.com

就像二岩猯藏所感兴趣的，恋的眼中看到的是怎样的世界。圣白莲说那是"空"的境界，是高僧们所追求的境界，然而色即是空空即是色，一无所有也就代表着身陷迷茫。就像『东方求闻口授』中所记载的那样，恋无法得知自己下一步的行动，也就是说，她看不到未来。与姐姐觉一样，但不同的是，觉在面对她时是像在黑暗中摸索，而恋在面对觉时则更像是在一片白雾中行走，恋看不到下一步是什么，无法对未来作出预算，这也正是为什么自称比姐姐还要强的她一样会输给打败觉的人，因为她和觉一样，只能够看到一半的世界，无意识意味着无限可能性，却同样让自己失去了判断无限可能性的能力，一切行动实际上还是在自己所固有的方式中实施。恋看不到未来，自然也就无法理解周围的一切，无法理解姐姐觉对她的爱，同时，也让自己不知道应该如何去回应觉的感情，因为她没有任何感情。闭上了第三只眼，就等于逃避了与生俱来最原始的自己，等于把自己同这个世界沟通的最好方式给关闭



了，在她的眼中只能看到这一刻发生的事情，过去的事情会遗忘，未来的事情看不到，恋只能作为一个永远被禁锢在“现在”的存在而活着。这直观的反应在了她对觉的感情上，对于现在的恋来说，她能看到的只有现在的姐姐，自然也就无法通过“思考”去深入理解姐姐的行为。

对于姐姐，恋的真实想法我们不得而知，但可以肯定的是，在恋的内心深处，应该在无时不刻的期待着姐姐，想念着姐姐。因为在『东方地灵殿』的故事里，恋对灵梦说希望可以从八坂神奈子和洩矢诹访子获得“苦相思之类的悲惨力量的神明喂给自己的宠物”，虽然恋没有进行进一步的说明，但对于恋而言，她的“苦相思”的对象只能是一个，那便是姐姐觉。曾几何时，姐妹二人是那样的你中有我，我中有你，然而如今却再也无法像过去那样的其乐融融，无法得知对方的内心，无法进行良好的沟通，闭上第三只眼，给恋留下的最深刻的痛楚，便是那个留在过去记忆中的姐姐的形象。对于现在无意识的恋来说，她可能并不会认识到这一切都是因为自己的一个举动所造成的，而从那一刻开始，恋就陷入了“苦相思”之中，对姐姐觉的苦相思。可悲的是，觉并不知道这一点，或许，连恋自己也都记得不是那么那么清楚了。

结语 Epilogue ❤

古明地觉和古明地恋这对姐妹之间无法理清的感情，其纠结和凌乱是我们所无法完全想象的，也是其他的姐妹都无法感受的，在许多的二次创作之中，她们的感情都被描绘得令人扼腕，却又充满了期待。这对姐妹存在了很长的时间，也“分别”了很长的时间，但她们的内心深处，永远不会磨灭对对方的期待，她们希望着可以回到过去姐妹情深的时光，甚至会希望可以有更多的人接纳她们。然而现实却是残酷的，她们无法得知对方心中所想，依赖读心的觉何时才能重新读出恋封闭的意识，已经习惯了无意识的恋是否还能再次去触及姐姐的内心，这是时间留给这对姐妹的考验。

姐妹之间的感情修复，摆在古明地觉和古明地恋之间的问题，从本质上来说是需要两个人共同承担的，因为作为姐妹，在面对问题时，只有共同去面对，才能够找到最好的解决方式，这是亲缘关系所持有的可以超越一切的力量。

只是，对于我们这些旁观者而言，或许很难看到一个理想的结果了。▲

来和索尼子一起玩手办吧



——专访半次元人气 coser 静儿

■ 提供 / 半次元 ■ 责编 / 如月千华、白石 ■ 美编 / ASK

半次元：你好！请先跟大家自我介绍一下吧 ->0<

静儿：大家好！我是静儿！ 是个爱 cos、爱手办、爱看动漫的超高校级阿宅！

半次元：这次的索尼子萌到了好多人啊～真的很赞哦！为什么想到要出索尼子呢～

静儿：我是手办狂魔啊～家里有很多手办都是萌系少女。非常非常喜欢索尼子的手办，特别是圣诞兔子装看了简直把持不住，总觉得能出一次就好了。

半次元：觉得出索尼子最难的地方是什么呢？

静儿：说到索尼子第一个想到的就是她的丰腴的身材和萌蠢的表情。最难的地方当然是如何体现出她的胸大无脑。（说笑）

半次元：这次出了圣诞版之后，还有出索尼子其他版本的计划吗？

静儿：近期没有索尼子的计划，不过以后说不准。

半次元：如果喜欢一个角色，会想要把各个版本都出掉吗？

静儿：应该不会，喜欢的角色不一定适合自己，出一次就觉得很满足了。我更喜欢买很多喜欢角色的周边每天挂身边！嘿嘿～（痴汉脸）

CN：静儿
所在地：魔都
星 座：摩羯
本命角色：圣川真斗
最近在看的动漫：『灌篮高手 HD』『love live！』『金色琴弦 3』『众神的恶作剧』
半次元个人主页：
http://banciyuan.com/cn102371





半次元：每次拍完片子的一瞬间，第一件想做的事是什么呢?

静儿：“Pika”拍一张照片发 wb。“索尼子撸完，收工！”（这么说真的好么 orz

半次元：预告到正片中间一般会隔多久呢 -P 图力会不足咩? 会被各种催片咩 -

静儿：预告总是非常快，当天或者隔几天就有了。正片就慢啦，往往这边正片还没出来呢，那边新预告又来了。请叫我高产的预告党 2333

半次元：看你的个人主页上，可爱的男孩纸和萌妹子角色都有呢 - 觉得自己更擅长出汉子还是妹子呢?

静儿：还是妹子吧。脸太肥不适合汉子还嫌弃自己的身高！ TAT

半次元：一般偏好什么样的角色呢?

静儿：能让我内心产生共鸣的角色。

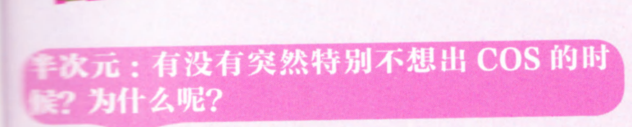
半次元：有没有特别喜欢特别想出但又觉得自己不可能出得了的角色?

静儿：特别想出海贼王里的白星公主，但是觉得没办法还原啊。

半次元：什么样的 cos 是你不能接受或者绝对不想尝试的?

静儿：耻度太大的（捂脸

SUPER SONICO



箜儿：没有哦，每次出都会非常开心。

半次元：除了 COS，平时还喜欢什么样的活动呢？

箜儿：看动画、少女漫。

半次元：如果出满 1000 套 COS 就可以许一个愿望，想许什么呢？

箜儿：就许请给我更多的时间再战 1000 套 COS！

半次元：最后受小伙伴所托问问亲～可以勾搭咩～有人求互粉的话会回粉吗？

箜儿：(๑•̀ㅂ•́)و 欢迎 GD！如果是同好或者聊得来一定会回粉的！▲



Hi 半次元 banciyuan.com

分享有爱的 cosplay

扫一扫浏览更多精彩 cos


D.C.III.P.P.
〜ダ・カーポIII プラチナパートナー〜
春夏秋冬周复始
樱花再续前世缘
——马戏团看家系列最新作『D.C.III PP』全面报告
■文/如月千华
■责编/白石 稗田阿吃
■美编/orangec

掐指一算，距离马戏团看家大作『D.C.III』正式发售，已经过去 2 年多时间了。尽管『D.C.』系列的号召力已经大不如前，这款作品也没有取得马戏团预期的成绩，但毕竟瘦死的骆驼比马大，在同类萌系作品中，『D.C. III』无论人气还是品质都还是保持着较高的水平。不过与大家预想不同的是，这两年多时间里，虽然被称为『D.C.III R』的 18X 如期而至，但大家预想中增加大量女主角的“完全版”并未出现，反而是早早地推出了续篇性质的『D.C.III PP』。

当然，由于所谓的『D.C.III』本篇的主要部分——风见鸡篇讲述的内容实际相当于整个系列前传，而且在作品最末预示着新的故事即将展开，于是这款紧接在其后的『D.C.III PP』更像是『D.C.III』的本篇故事。那么接下来为了讲述本作的故事，让我们先来简单回忆一下前作的剧情。

FOREWORD引言

前情提要与共同线剧情



在『D.C.II』的故事结尾（2056 年），朝仓音姬让初音岛上“不枯的樱树”枯萎之后，初音岛再次变回了一座普通的小岛，对在那之后诞生的孩子们来说，岛上曾经四季盛开的樱花已经成为街头巷尾的传说和岛民们久远的记忆。就这样近二十年过去了，时间是 2072 年，就读于风见学园的主人公芳乃清隆与他同属于学校新闻部的同伴们，在探寻“不枯的樱树”的秘密的过程中，意外地在寒冬中目睹了那棵樱树重新绽放的瞬间。而与之同时，清隆与五位少女手机同时收到的一封来自 100 多年前的邮件，更开启了这棵樱树以及众人灵魂深处的记忆之门。

其后，舞台转换至 1950 年的英国伦敦，讲述了少年少女们前世的故事。身为魔法名门葛木家的养子，陪同义妹葛木姬乃来到位于伦敦地下的世界最大的魔法师教育机关——风见鸡学园留学。在那里，清隆除了结识了著名魔法使，“孤高的卡特兰”——莉卡等一批同学和前辈，还遇到了在『D.C.II』结尾处失踪并失去记忆的小樱，并将她带到了风见鸡生活。在故事不同路线中，清隆选择了与不同少女的人生，然而，在游戏最后开启的路线——阳之本 葵路线里，我们才得知不同路线里其实全都是在一个封闭的时间轮回里发生的事。而这场长达 6 个月的轮回全都是由葵引起的。

这位拥有预知能力的少女，得知自己在不久之后将离开人世，为了能够活下去，她只能通过费尽千辛万苦才知道的禁术“永远不会到来的五月祭”，将时间封闭起来，让未来永远不会到来。由于禁术产生的迷雾笼罩着整个伦敦，那团会让人们心中负面情绪大幅膨胀的迷雾每经过一次轮回都会变得壮大，并逐渐发展到不可收拾的地步。在这条路线里葵终于向自己喜欢的清隆坦白了一切，并与清隆约定不论有怎样的未来在等待，都不再拒绝明天的到来。

于是在又一次轮回中，葵一开始就向清隆等人说出了真相，于是整个风见鸡便在莉卡等人地带领下展开了解除迷雾的行动。最终，成为一切钥匙的正是小樱来到这个时代时手里拿着的“不枯的樱树”的枝干。莉卡利用这株樱树“吸收人们正面希望”的特性，确立了利用





樱树驱赶迷雾中负面情绪的计划。而由于计划一旦成功，时间又会回到轮回的初始，小樱也会回到自己的时代，而清隆和莉卡等人也会失去这一段记忆，而为了能够实现大家以后一起赏樱花的约定，莉卡准备了一个补救方法：在樱花的魔法发动的同时，将大家的记忆封入不枯的樱花树之中，当将来的某一天众人再次同时触摸到不枯的樱花树时，记忆会连同一条讯息一起传到他们身边……

“等到樱花盛开，让我们在那个约定的地方，一起赏花吧～”

时间回到 150 年后的“现代”，由于少年少女们重新聚集到了不枯的樱花树下，樱花盛开，众人也“回想”起了前世的记忆。而与回到这个时代的小樱重逢之后，他们又一次聚集到了一起，在不枯的樱树下实现了那个穿越时空的约定。

至此，『D.C.III』的故事画上了句号，而『D.C.III PP』才刚刚开始……

那场难忘的赏花会过去之后，初音岛上春天的脚步便逐渐远去，紧接着迎来了盛夏时节。不过对于樱花不会凋零的小岛来说，季节的变化更多的体现在少年少女对浪漫的追求。在那之后，清隆等人恢复了他们前世在驱散魔雾之前的记忆，前世的感情和现在的感情相互交错，让他们也花了一阵子时间去适应。不过，不论有没有前世，少女们对清隆的好意早已无须掩饰，因此她们需要的仅仅是继续过着属于自己的生活，继续表现着自己的感情而已。

于是众人一起度过了欢快的夏天，走过了热闹的秋天，他们一起参与运动会，一起去莎拉家的别墅合宿，参加修学旅行，举办文化祭……一个个美好的回忆在心中凝结，看似平淡的清隆心中也不断地产生波澜。

立夏、夏露露、姬乃、莎拉、葵……五位少女毫无疑问对清隆来说都是重要的存在，他不愿意伤害其中任何一人，也害怕至今为止的关系会发生改变，因此一直逃避着选择，逃避着面对自己的感情。接近一年时间过去了，从未逼迫清隆做出选择的少女们陪伴在他的身边，为他创造了一个温水一般的舒心的环境，但为了不再让她们伤心和等待，为了不辜负少女们的温柔，也为了让快乐的时光能继续下去，他终于下定了决心……







人物介绍

CHARACTERS



森园立夏

Morizono Rikka

CV 新田恵海 生日 5月5日
身高 162cm 体重 49kg
三围 B80/W53/H80 血型 O型



风见学园一年级，公式新闻部部长兼学生会役员。成绩优秀，文武双全，行事果敢，是个几乎完美的存在，而靓丽的外表和平易近人的性格更让她被称为学园的偶像，受到大家仰慕。由于口中总是念叨着“与清隆前世是恋人”，并自称自己前世是魔法师，而被周围当成是中二病患者。不过她的前世的确是世界上仅有五人的 Category 5 的魔法使——“孤高的可兰特”莉卡・格林伍德，曾经创造了不枯的樱树。『D.C.』系列正史的关键人物，『D.C.』第一作主人公朝仓纯一以及女主角之一芳乃樱的祖母。在『D.C.III』中她受到伦敦迷雾的影响，隐藏在内心的疮疤被揭露出来——她曾经死于猎巫行动的好友吉尔・哈撒韦作为她内心软弱一面和负面情绪的具现化出现在伦敦作乱。最终骚乱在主人公清隆的梦境魔法以及吉尔真正的残留思念的帮助下顺利解决。



芳乃夏露露
Yoshino Charles

CV 宫崎羽衣 生日 12月25日
身高 161cm 体重 52kg 血型 A型
三围 B86/W57/H88

风见学园一年级，与立夏同为公式新闻部部员兼学生会役员，两人并列为学园偶像。主人公清隆的表姐，比清隆大一岁，典型的大姐姐角色。从三年前开始与清隆居住在同一屋檐下，对清隆表现出了过度的溺爱和身体接触，有时候为了和清隆卿卿我我而“不择手段”。

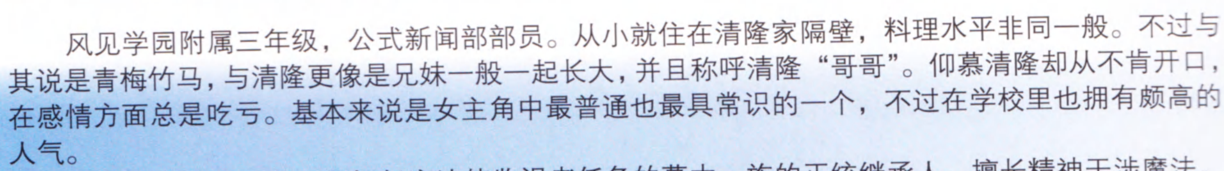
她的前世是圣诞老人家系的魔法使夏露露·马洛斯，驱使能够实现对方许下的愿望的礼物魔法，是莉卡的好友。从各种设定和蛛丝马迹可以推断其人就是动画『D.C.S.S.』等作登场的魔法使少女爱西亚的祖母。『D.C.III』主要围绕着她与因为自己力量死去的弟弟艾德之间展开故事，起初因为害怕自己力量而无法使用魔法的她也在清隆的帮助下得知了弟弟临终前的真意，使她重拾作为魔法使和圣诞老人的信心。





葛木姬乃
Katsuragi himeno

CV 佐々木未来 生日 3月3日
身高 155cm 体重 45kg 血型 B型
三围 B75/W55/H77



风见学园附属三年级，公式新闻部部员。从小就住在清隆家隔壁，料理水平非同一般。不过与其说是青梅竹马，与清隆更像是兄妹一般一起长大，并且称呼清隆“哥哥”。仰慕清隆却从不肯开口，在感情方面总是吃亏。基本来说是女主角中最普通也最具常识的一个，不过在学校里也拥有颇高的人气。

她的前世与她同名，是担任魔法使监视者任务的葛木一族的正统继承人，擅长精神干涉魔法。与葛木家养子清隆是义兄妹关系。作为继承人的她体内隐藏了强大的鬼之力的同时，也因为鬼的诅咒而背负了一族人短命的宿命，『D.C.III』中风见鸡篇清隆前往风见鸡的真正目的便是为了寻找让她摆脱宿命的方法。不过从正史的发展来看，至今一族的诅咒也尚未完全解除。







瑠川莎拉
Rukawa Sara

CV 桜咲千依 生日 7月7日
身高 148cm 体重 43kg 血型 AB型
三围 B71/W52/H73

风见学园附属三年级，公式新闻部部员。性格内向文静，虽然同时也加入了女子垒球部，不过运动完全不在行。有钱人家的千金，之前在东京生活，前不久才转学来到初音岛，因为跳级两年上学，因此比同班同学都要小两岁，聪明伶俐，乖巧可爱，常常被当做吉祥物。虽然擅长学习，拥有丰富的知识，但却不太会与别人打交道。

她的前世莎拉·库利沙里斯是魔法名门的继承人，由于一族人魔力衰退而致使在世界上的地位降低，她被一族人寄予了极高的期望，可是她自身的魔力较低，只能通过努力来尽量弥补与他人的差距。『D.C.III』的个人线中，清隆抛弃葛木家养子的身份，入赘莎拉家，为家族带来更浓的魔法血统；而主线最后，莎拉发现了术式魔法的心得使用之道，为家族振兴带来了希望。



CV 海保えりか 生日 4月1日
身高 153cm 体重 47kg
三围 B83/W56/H86 血型 O型

阳之下葵
Hinomoto Aoi

风见学园附属二年级，公式新闻部部员。清隆等人的学妹，独自生活在一间公寓里。虽然性格开朗总是朝气勃勃，但天生体弱，常常病倒，即便如此她依然整天打工赚生活费。可以说是一个非常坚强又惹人爱少女（不过意外地毒舌）。

她的前世阳之本葵也是一个在风见鸡各处打工的勤劳少女，无法使用魔法，但她同时也是『D.C.III』故事一切的起因。预知到自己死期的她为了逃避死亡而通过仪式发动了禁术“永远不会到来的五月祭”，让世界反复在6个月的时间里轮回。她最终被清隆说服，协助众人解除禁术并驱散魔雾，勇敢地面对残酷的明天。



CV あおきさやか
身高 150cm 体重 40kg
三围 B70/W55/H70 血型 ？？

江户川四季
Edogawa Shiki

风见学园一年级，风纪委员，清隆的损友——江户川耕助的姐姐。脸上挂着菩萨一般的温柔笑容，但本质却超级毒舌，总是让人捉摸不透心里在想什么。在『D.C.III』的风见鸡篇中，四季作为一具自动人偶陪同主人耕助一同登场，但现代的四季和耕助与150年前的两人的关系尚不明了。







CV 白月かなめ
身高 154cm 体重 46kg
血型 AB型

雪村 李
Yukimura Sumomo

『D.C.III PP』新登场角色，清隆班上的班长，性格冷静沉着，所属于戏剧部。出身初音岛上的孤儿院，后被『D.C.II』的女主角之一雪村杏收养，与杏一样是一个毒舌妹。她是美琴的好友，也很会照顾美琴，不过也经常和清隆一起以捉弄美琴为乐。



CV 佐藤有世
身高 156cm 体重 47kg
三围 B75/W54/H78 血型 AB型

美琴
Mitoko

“非公式新闻部”的成员，是个标准傲娇兼笨蛋。因为看不惯部长杉並对清隆的执着，对清隆产生了对抗意识，常常主动找茬，却总是反过来被捉弄。在本作中因为在比试中输给了公式新闻部，她被作为“祭品”被发配到了公式新闻部，与清隆等人一同度过了一年时光。

她实际上是『电击G’S』由读者投票设计出的角色，在『D.C.III』和本作中都存在关于她的选项，但两作都不可攻略。实在惨无人道。

莎拉篇——家庭与幸福

FAMILY AND HAPPINESS

莎拉生在一个和睦而富裕的家庭，父母总是为她提供着最好的环境。莎拉远离都市，来到初音岛上学，也正是父亲的安排。而当莎拉的愿望终于实现，与清隆成为情侣的时候，她的父亲却突然毫无征兆的要求她回到都市家里去生活。父亲这还是第一次不说明任何理由便强求她服从，百思不得其解的莎拉决定和清隆一起回家去一探究竟，却发现父亲又改口不再强求了她。从这前后的反差感觉到不对劲的清隆背着莎拉向她父亲询问其原因，然而父亲的回答却让清隆大吃一惊：原来一直在工作上加倍操劳的父亲已经被医院诊断为命不久矣。而事到如今他最挂念的无疑就是自己的女儿莎拉。



如今莎拉在别人眼里的那份博学多才，那份机灵聪慧并非是像别人想象的那样因为“天才”，而是她从小努力学习，拼命想要取得他人认同的结果。然而对她的父亲来说，这其实是一件非常讽刺的事。莎拉自幼便是一个内向，甚至可以说怯懦的孩子，总是害怕失败，不敢尝试主动结交朋友，在学校总是孤身一人的她只能自己埋头学习。当学习成为她的一种逃避行为，她的成绩虽然越来越好，但她却显得越来越孤僻。将这一切看在眼里的父亲，自然也尝试过让她变得更加开朗一点，想办法让她接触更多的东西，但结果却只是将更多的知识教给她，并未使她跳出自己的障壁。可以说，对于一直为了工作也疏于顾家的父亲来说，莎拉的性格和交友一直是他最大的心结，因此得知自己时间所剩无几的时候，他认为自己必须尽到最后的责任，要将莎拉叫回自己身边，告诉她真正重要的东西。



然而，当他见到自己担心的女儿与清隆一起开心欢笑的样子，他才最后下了决心，虽然身为父亲很想和女儿一起共度最后的时光，但他明白女儿如今正在和自己重要的人们过着人生中最重要的时光，因此他决定不去打扰。



而莎拉从清隆口中得知这难以置信的事实后，也从父亲的话中明白了父亲执意想让她回家，并非是因为仅仅是想和她一起生活，更多是站在父亲的立场上对女儿一个人生活放不下心。因此她作为女儿也下定了决心，要让父亲知道自己已经不再是那个柔弱的小女孩，而已经在同伴们的陪伴下成长了起来，不会再像以前那样逃避现实。为此，她决定努力练习垒球，争取能在两个月后的毕业比赛上场。

或许正如垒球部长阳子所说的那样，莎拉的确是受才能之神所眷顾的，只不过那并非是垒球或是运动才能，而是“努力”的才能。能够做到坚持不懈的努力才是这世上最有用的才能。通过努力获得周围认同的莎拉，最终在毕业比赛上做为最后的击球手上场，向到场加油的父母展示了自己努力的成果。虽然最终比赛没有获胜，但她的父亲也不得不承认自己女儿已经不再是那个柔弱小女孩儿的事实。

不过，成长归成长，比同级生们的年纪都要小两岁的莎拉终究还是一个孩子，还是一个不愿意与父亲离别，会在父亲面前尽情哭泣的少女。在获得了父亲的认同之后，她还是流着泪向父亲坦白了自己的悲伤，而她的父亲则在深感欣慰之中，与莎拉约定将悲伤抛在脑后，在今后可能不算长久的日子里，一同欢笑着度过。

夏露露篇——圣诞老人的心愿

SANTA CLAUS'S WISH

如果要说5位女主角里，前世与现在区别最大的或许就数夏露露了——这不是说性格不同，而是她与主人公清隆的关系完全不同。前世的夏露露虽然也将清隆当做弟弟一般看待，但真正铭刻在她内心的是已经去世的弟弟艾德。而现在的两人从一见面开始就是表姐弟，并这样一起生活了4年时间，因此，相比『D.C.III』中夏露露与清隆从陌生人逐渐转变成恋人的过程，本作中的两人则是十分地道的姐弟恋，而且还是溺爱弟弟的姐姐与半个废柴弟弟之间的恋情。

在好好地甜蜜了一番之后，季节也接近深冬，风见学园迎来了准备圣诞庆典的时节，而在这时候，夏露露也说出了她的小小心愿：夏露露的前世是圣诞老人一族人，圣诞节对他们一族来说是十分重要的日子，而在恢复了过去的记忆之后，现在的夏露露眼看圣诞节临近，按耐不住内心的激动，急切想要为别人做点什么。

而就在清隆正为如何实现夏露露的心愿而烦恼的时候，他偶然得知了班长雪村李正在为她曾居住过的孤儿院里的孩子们准备圣诞礼物，便请求雪村让自己和夏露露也去帮忙。在孤儿院见到孩子们笑脸的夏露露虽然也很开心，但充满母性的她却并不满足，希望能为孩子们做更多的事。而这时，雪村拿出了一本古旧的剧本，提议大家一起演一场人偶剧。

那剧本是曾经收养了自己的“姐姐”雪村杏，在她学生时代，为了举办圣诞庆典而撰写的，那至少已经是距今20年前的事，但是夏露露读到剧本内容的时候却大吃一惊。那是一个讲述一对圣诞老人姐弟的故事，不但故事中的姐姐名叫夏露露，弟弟名叫艾德，两人之间的故事竟然也与夏露露的前世与弟弟的故事存在很多相似点……

据说，当年雪村杏姐姐写这部剧本的时候，曾经向不枯的樱树许愿，然后她脑子里就浮现了这个故事。姐弟俩经过商量认为，这可能是雪村杏感受到了被莉卡封印在樱树里的，夏露露前世的记忆。当然，有雪村杏写下的剧本经过她独自的加工，成了一个恋爱故事，于是夏露露经过雪村的许可，对事故和设定根据自己的记忆做了一些修正。为了能够在圣诞庆典的繁忙时期顺利准备好这出人偶剧，姐弟俩也找来了新闻部的同伴们一起帮忙。

于是，在大家共同努力下，在平安夜当晚，圣诞老人送给孩子们礼物的日子，这么一场神奇的人偶剧在孤儿院中上演了。

150多年前，刚刚当上圣诞老人的夏露露，想用圣诞礼物的魔法为一直卧床不起的弟弟实









现愿望，殊不知弟弟内心期望地是自己的消失——因为那样就可以不继续做姐姐的负担，才能让姐姐得到解脱。于是魔法发动后，艾德消失了，化身为一只小驯鹿外表的魔法生物伴随在姐姐身边，而夏露露则认为是自己的魔法失败害死了艾德，深深自责。直到擅长梦境魔法的清隆来到夏露露身边，才为她解开了多年的心结。

在这个故事中，不存在什么对错，有的只是姐弟之间为对方着想的心愿却相互擦肩而过的无奈。虽然过去终究是过去，现在的夏露露也不再是那个圣诞老人，但依然希望能将幸福传递给更多人的夏露露，在这出人偶剧中描绘一个美好的结局：姐弟两在关键时刻互相倾吐了心愿，虽然姐姐夏露露的魔法并不能治好弟弟的病，但两人相互关怀的心却引发了奇迹……





姬乃篇——羁绊的出口

EXIT OF LINK

哪怕是对『D.C.』系列有那么一点点了解，只要看到姬乃造型就会知道，她便是全系列共通的“妹”角色，在性格设定上也继承了初代的音梦和『D.C.II』的由梦的许多特征，譬如在出门在外重视体面，装优雅，在家则是另一番表现；看起来十分可靠，但实际上意外地怯场，关键时刻容易紧张等等；爱吃醋，有时候还会恼羞成怒一发不可收拾……而除开这些细枝末节的部分，最重要的还是，她对于自己感情的怯懦。

其实要说起来，整个故事中，与清隆关系最亲密的，不是住在同一屋檐下的夏露露，也不是有着正室范儿的立夏，反而恰恰是姬乃这个最少表现感情的，一直像妹妹一样仰慕着清隆的邻家女孩儿。毕竟他们从小一起牵着手长大，即便到现在两人也能像亲兄妹一样牵起手走在回家的路上。不论是前世还是现在，对两人来说，牵手这个行动有着特殊的意义，前世的他们通过牵手能够将内心融合起来，而现在他们牵手则能感受到一种类似乡愁的怀念。在姬乃眼里，从还没懂事开始，清隆的的手就一直握在自己手里，那是无比熟悉的，也是令自己无比心跳的手。而对清隆来说，牵着手便能感受到“姬乃便是自己必须守护的对象”，这种早已在灵魂深处扎根的意志。

这看起来仿佛万事俱备只欠东风，但这条个人路线里感情发展依然是整部作品最缓慢的。姬乃不像立夏那样能够大胆主张自己的感情，不像夏露露那样毫无保留地展示自己的好意，也不像莎拉那样虽然胆小却依然能够率直地坦白内心。面对本身就十分迟钝的清隆，害怕遭到拒绝的她一再止步不前，她不停地在心里许愿，期望能够了解清隆内心的想法。然而某一天睡醒，两人却发现他们互换了身体。在一阵骚动过后，两人商量决定暂时不告诉其他人，由他们俩单独寻找解决问题的方法。但交换身体的日子一长，眼看就要瞒不住立夏等人的时候，两人便专程拜访了初音岛上唯一懂得魔法







的行家——那便是在 150 年前邂逅，并于半年多以前重逢的少女——芳乃樱。樱得知了情况之后，一语道出了真相：这一切都是不枯的樱树造成的。

由于姬乃许愿想知道清隆的内心，不枯的樱树听取了愿望，却因为魔力所剩无几而无法正常的实现它，导致身体互换的结果。而樱坏笑着说出的解决方法更是直截了当，只要两人更深入的交融在一起就可以了……

这些天奇妙的生活问题多多，但两人却也乐在其中，姬乃借着调查的机会独占着清隆，也借此更多地了解了清隆。她知道了清隆总是会与自己并肩而行，是因为他每次都有放慢脚步，她也知道了幼年时两人在祭典上一起得到的小礼品一直被清隆好好收藏着……这些细节催动着姬乃的内心，最后再加上小樱的鼓励，她总算鼓起勇气表达出了自己小心翼翼保存了十几年的心意。







葵篇——阴影中的太阳

SUN IN THE SHADOW

葵作为『D.C.III』中类似最终 BOSS 的存在，或是整部作品给予玩家意外最大的角色，毕竟在游戏发售之前，或许没有人能预料到，她这样一个看起来最普通最不起眼的女主角会成为故事的核心。而在如今的『D.C.III PP』类似的情况再次发生，葵路线或许是本作中最沉重的故事，它从好和不好两重意义上都反映了“命运”这个词。

清隆和葵开始交往不过几个月的时间，葵从某一天开始突然就病倒了。准确的说，天生体弱的葵生病并不算稀奇的事，但这一次怪就怪在连续数天一直维持着时好时坏的状态，去医院检查也仅仅得出“大概是感冒”的结果。原因不明的病情让清隆内心充满不安，他认为葵身上还有某种超自然的力量在运作，而在这种时候最值得依靠的，就是大家的领导立夏了。

清隆独自找到立夏商量，并从她的口里听到了残酷的推测：由于众人恢复了前世的记忆，他们的身体也开始受到影响，变得更加接近前世的自己。就好像立夏经过反复练习已经能够使用出基础的魔法了，而葵这边，则很可能“继承”了前世那无法逃避的死之命运。由于众人都没有关于驱散魔雾之后的记忆，所以没有人知道葵在那之后究竟有没有得救，他们也就无法判断现在葵接下来会很怎么样。很可能会突然有一天就因为命运而死去，也可能受到的影响并不严重，今后也只是维持这种时病时好的状态。而面对这样的情况，立夏提出的解决方法是，消除葵前世的记忆——既然是因为记忆引起了这一切，那么消除这部分记忆所有问题可能都会迎刃而解。但是一切并没有想象的那么简单，因为人的记忆并非单独存在的，而是大量的记忆交杂在一切，往往无法单独分割，这也就意味着，如果要消除前世的记忆，这两年里关于新闻部众人记忆也必须一并消去，而且由于所谓“消除”记忆，并不能真正将记忆从人的大脑里删除，而仅仅是将其深深封存到心底，所以为了防止同样的问题复发，大家今



后也必须远离葵。

立夏的推论意味着，如果想要救葵，那么就不得不与葵分别，今后形同陌路人。这无疑对清隆是一个莫大的打击，可即便如此，不愿意就这么眼睁睁看着葵痛苦下去的清隆还是决定请立夏实施这一方案。于是两人在共度了短暂的幸福时光，留下了众多的回忆之后，立夏如约来到葵的家中，准备使用魔法。而闭上眼睛装作睡着的葵其实一早就知道清隆和立夏的决心，并认为自己也必须接受大家的选择，于是装作什么都不知道一样，等待最后的时刻到来。然而，当立夏来到自己面前，眼看一切即将结束，葵的内心却突然涌出了无限的悔意和悲伤，毕竟那份对她来说最重要的感情，以及这两年来陪伴她的重要的同伴们绝非是可以轻易割舍的存在……只不过当她察觉的时候，已经想不起眼前少年少女的名字了。



时间就这样过去了，在那之后新闻部的众人便极力避免着与葵的接触，并默默地祈祷着她的幸福，而清隆则一直过着浑浑噩噩，失去了目标的日子。直到有一天，在那个与葵邂逅的校园前的大道上，清隆再一次遇到了因为身体不适而坐倒在地的葵，他实在不能狠下心视而不见，并压抑着内心的感情，像过去一样背起葵想将她送往医务室。而不知所措的葵，却也在这时候留下了眼泪……那是来自灵魂深处的泪水。正如立夏所说的那样，人的记忆是无法完全清除的，更别说是那些特别重要的记忆。通过接触到清隆的体温，记忆如决堤的洪水一般重现在葵的脑海中里，她终于说出了自己的心愿——哪怕必须面对死亡，也不愿意忘记清隆和大家。

在那之后，一段日子过去了，葵的身体状态依旧维持了时好时坏的状态，但还在并未继续恶化。或许就如立夏预测的那样，前世记忆的影响仅仅到此为止，万事没有绝对，或许突然某一天葵依然将面对命运的死亡。末了，两人在同伴们的包围下，举行了一场小小的婚礼，尽管这并不是正式的仪式，但至少表明了两人决定携手面对命运的决心。



立夏篇——魔法的未来

FUTURE OF MAGIC

不管是前世的莉卡·格林伍德，还是现在的森园立夏，她至始至终都是一个极富魅力的强者。不论何时她充满自信，具有凛然的女王气质和领导者天赋，是周围所有人憧憬的对象。在这样几乎完美的少女身上，或许最让人搞不明白的就是她对清隆的执着——而实际上，通过前世的记忆才认识清隆的她，对清隆的感情，也的确是所有女主角里最复杂的一个；论表现方式，大概也就数她最为过激。

在这相识接近一年的时间里，她虽然不断地主动对清隆发起攻势，可一旦被主动进攻又会变得手忙脚乱的，展现出充满少女气质的一面。直至接近深冬，清隆在夜晚飞舞着樱花的小道上想向立夏表达心意，却再次被她逃避，而这一次却让清隆感觉到了某种不一样的东西。







己失去了关于前世，魔法和新闻部等人的全部记忆。

为了弄明白立夏做出如此举动的原因，清隆几经周折找到之前遇到的神秘少女，他认为这个少女就是本次事件的关键。清隆请求少女告诉她真相，没想到少女意外地通情达理，并不像之前那样对他们怒目而视。少女表示她也没有办法让立夏恢复记忆，但可以将她对本次事件的推测告诉清隆：她认为一切的原因就在众人身上。这不只是因为前世的记忆，一切的根本在于，清隆等人是因为小樱许下的心愿而重新诞生在初音岛上的，这并非仅仅是前世的记忆或是灵魂寄付到了十分相似的人身上，诞生在初音岛上的众人恢复了记忆后就与前世成为了完全同一个人物，所以现在的他们也和前世一样能够使用魔法，也会受到前世记忆的影响。而将这一奇迹转化为现实的，即是那不枯的樱树。正因为需要消耗极大魔力去维持这一奇迹，不枯的樱树才只剩下了让樱花四季盛开的力量。如果说，他们仅仅只是平淡的生活下

在那段时间，立夏告诉清隆，自从前世的记忆恢复之后，她一直在尝试使用魔法，最近已经能够实现一些基础魔法，以及能使用出前世的清隆所创造的点心魔法，这让立夏非常开心。而与此同时，初音岛开始频繁的发生各种原因不明的事故，新闻部得知情况之后，也在立夏的指挥下开始了调查。众人虽然推测这一切都与岛上那棵不枯的樱树有关，但对樱树最了解的小樱却断言，现在的樱树已经没有能够大规模实现他人愿望的力量了。在调查过程中，立夏和清隆多次在事故现场遭遇到一个看起来年仅 10 岁的、自称是“正义的魔法使”的神秘少女。只字片语的交流中，少女仿佛在指责清隆正是岛上异状的原因。而根据衫并的情报，这位少女之前还曾经多次跟踪清隆和立夏，但却没人知道少女的目的和身份。

越来越多的谜团似乎让立夏也加倍地烦恼起来，一时间连清隆她也不愿见，把自己关在家里闭门思考。然而没过几天，突然又仿佛想通了什么似的，变得急于与清隆一起约会，一起留下回忆……清隆也发现了立夏言行的不自然，认为她有什么事瞒着大家，却没想到某一天来到学校见到立夏时，她已经使用魔法让自





去，一切异常都不会发生，但如果他们想要尝试使用魔法，他们自身能够产生出魔法力，那么就可能引发魔力的逆流，导致樱树重获魔力，从而像初音岛历史上那样引发各种事故。

或许是对平淡的生活没有不满，所以认为自己不需要魔法，或许是在心深处无意识之中察觉到了危险，之中除了立夏之外的众人，顶多只是尝试一两次能否使用魔法便没了更多使用魔法的打算，但立夏却不一样。

毕竟，立夏的前世——莉卡・格林伍德可是世界排行前五的伟大魔法使，曾经是一个为了魔法使而活着，为了魔法研究奉献了超过大半人生的人，她不可能不想重新取回自己的魔法。只要关于魔法的记忆还存在，那么立夏就会不由自主的想要使用它，察觉到了这一点的立夏，在反复苦恼之后做了自己的决定，那就是封印自己的记忆。但与魔法的记忆紧密相关的存在——包括新闻部等人的存在也都会一并忘记的一干二净……了解到这一切之后，清隆表示自己还是想让立夏取回记忆，而令他意外的是，自称正义魔法使的少女竟然愿意支持他这可能破坏“正义”的想法，为清隆提供了线索。

从『D.C.III』中我们可以知道，魔法使一旦恋爱，随着重要之物逐渐增多，用于使用魔法的“思念之力”就会越来越弱，到最后会变得完全不能使用魔法。但如果不恋爱的话，魔法的血脉也无法继续传递下去。少女表示自己十分感谢自己父母相爱并生下自己，并说道，她永远是恋爱少女的同伴。

根据少女的提示，清隆来到新闻部的活动室找到了立夏留下的日记本，从那里，他得知了立夏近一个月以来内心的所思所想，以及她对清隆复杂的感情。虽然清隆等人关于前世的记忆，只能回想起驱散魔雾之前的事情，对那之后各自走上何种人生他们自己也一无所知，但立夏却在时间地流逝中逐渐恢复了她整个人生的全部记忆。这使得她一时间没办法将清隆和伴随自己走过后半人生的“那个人”当做同一个人看待，这也就是她面对清隆的告白做出逃避的原因。当然，毫无疑问，现在的清隆与“那个人”就是同一个存在，这种矛盾迟早也可以通过时间来解决。但在这时候立夏察觉到了自己就是岛上发生异变的原因，而不得不做出了决定。让自己忘记关于的前世——莉卡的记忆，通过忘记她——那个等同于自己的存在，立夏才能变成一个对魔法不感兴趣的普通少女。

而在那同时自然也会忘记自己心中另一份记忆——那既非森园立夏，也非莉卡・格林伍德，而是属于“芳乃莉卡”的记忆。每次，那即是她在前世与改回自己旧姓“芳乃”的清隆结婚之后，与他一同来到初音岛度过余生的记忆。这番记忆中包含了与所爱之人度过的深情的日子，也包含在儿孙的包围下度过幸福的日子，当然也包含与心爱之人死别的悲伤的记忆……虽然这些都是无比珍贵的记忆，但立夏认为即便忘记这些，即便她不再记得清隆，但只要自己还是立夏，清隆还是清隆，两人就必然会重新喜欢上对方……这就是立夏所设想的“万全之策”。但是得知了真相的清隆，却并不这样认为，他希望立夏不仅仅能获得新的幸福，同时希望她能将过去的幸福延续下去……这个时候的清隆尽管依然没有回忆起前世与立夏一起走过的后半人生，但得知了立夏对待自己的深厚感情之后，总算明白了至今为止立夏都是怀着怎样的心情面对自己，也知道了自己应该如何去报答对方。

于是在夏露露和衫并等人的协助下，清隆总算将躲着自己的立夏约了出来，向她吐露了自己的心声——

“我从一百年前就喜欢你了！”

那是在两人刚认识不久，立夏半开玩笑提到的一句话，也是立夏一直想听到，却认为或许永远的听不到的话。立夏一直希望能够与清隆站在同一起跑线上，并肩前进，但记忆的差距却成为两人之间难以填补的空白……当清隆真诚的说出这句话的时候，实际上也就意味着，清隆已经跨过了这道鸿沟，努力地走到了立夏的身边。而让清隆没想到的是，这句话竟然恰恰正是立夏设定的解除魔法的“密码”。





于是立夏就这样取回了被封印的记忆，而清隆也不经意间想到了能让立夏不失去幸福，便可以解决问题的方案——其实再简单不过，即是魔法使一旦恋爱，随着重要之物之间增多，用于使用魔法的“思念之力”就会越来越弱，到最后会变得完全不能使用魔法。那么，只要让立夏深深陷入恋爱和幸福之中，那么迟早有一天立夏也会完全失去魔力，那么一切也就会迎刃而解。





～特別なあなたと過ごす、とびっきりの毎日～

D.C.III P.P.

～ダ・カーポIII プラチナパートナー～

2014年春発売予定!

作品评价



回顾 2012 年那部『D.C.III』，我们可以肯定的说，当时的马戏团的确对之给予了重望——别的不说，至少从那显而易见的分割商法的痕迹就足以说明，马戏团至少期待能靠『D.C.III』战个五年吧。由于过度削减应有的内容导致这部原本制作精良，拥有不错品质的作品最终并没有获得预期的成绩，于是在不久之后马戏团又同时公布了多部与『D.C.III』相关联的作品，。其中也包括『D.C.III』的加强版『D.C.III R』以及本作『D.CIII PP』。

『D.C.III R』的定位十分简单明了，就是对原作进行各种补充和加强，并将部分被故意砍掉的内容给补了回来（当然顺便还有各种18X）。相比之下『D.C.III PP』就比较微妙了。由于官方在『D.C.III』发售之后就已经对“『D.C.III』即是原计划中的『D.C.ZERO』”的猜测做出了肯定，那么这也就意味着原计划中的“『D.C.III』正片”也会在后来登场。在当初（2013 年）的宣传中，tororo 团长表示『D.C.III PP』并非是普通的 Fandisc，而是完全重新创作的故事，“没有接触过本篇或是只看了动画对游戏产生兴趣”的玩家也能从中体会到乐趣。从这口气来看，『D.C.III PP』看起来很像那所谓的“正片”。不过这部原先定于在『D.C.III R』之前发售的“全年龄”作品，在制作过程中却发生了多次计划变动和内容，导致连续多次延期，并最终推迟了一年时间才正式上市，连剧本主笔之一都在访谈中坦白，『D.C.III PP』可以说是至今为止全系列制作最艰难的一部。



我们所见到的『D.C.III PP』与最初 tororo 团长宣传的内容已经相去甚远，它既不是全年龄，没接触本篇必然也不能轻易理解，而整体来说与其称之为续作，反而更接近 FANDISC 性质。

这么说的原因有三点。

第一，『D.C.III』的序章，也就是初音岛篇一开始各位女主角已经对男主好感度破表。而『D.C.III PP』的时间轴紧接在其之后，不但继承了这一状态，更添上了前世姻缘的加成，根本也就没有所谓把妹过程可言，完全是一个被把的过程，妹子们也一直处于等着男主选亲的状态。没有感情的发展过程，但是男女主角接着前作又继续晒甜蜜，这样的故事构成本来就和一般作品的 FANDISC 类似。

第二，DC 系列至今为止，除了 FANDISC，主要作品的故事都是一个或是两个季节（主要是冬季和春季）期间内，特别是夏天几乎从未涉及到。而『D.C.III PP』在宣传语中提到的一大卖点便是在“春夏秋冬四个季节”，讲述“与你一起度过的与众不同的一年”。这样看起来内容非常丰富，可实际上并不是这么回事。故事一开端是春季，但没过几天就跳到了

夏季，举办了运动会和暑假的合宿之后立刻又转到秋天的文化祭和修学旅行，到此为止故事共通线结束，其后在冬季圣诞庆典的时候进入个人线。总的说来，共通线的故事与『D.C.』初代的季节 FANDISC 内容很类似，而个人线又是很传统的冬季的故事，因此作品并没有带来什么新鲜感，而且所谓四个季节的其实只是从春夏秋冬各挑选了几个事件来描写，拼凑感十分严重。

第三，虽说个人线剧情是全新的故事，但基本都与前作或者角色们的前世有着密切的关系，但故事内容除了立于核心部分立夏线之外，其他路线都没有超出 FANDISC 补完的程度，而只是前作剧情的延长。夏露露和姬乃明显是标准的 FANDISC 剧情，几乎不存在起伏。莎拉线的故事虽然看似与前作关系不大，但实际上同样是以家庭为话题，并且是为了弥补前世遭遇的不幸，而在本作里为她描写了一个和睦而幸福的家庭。前作担任重役的葵，在本作的待遇也不是很好，直接将前作没解决的问题延续了下来，而且从实质上来说问题最后也没有解决。

以上这些原因综合起来，可以说让大批期待“『D.C.III』正片”的 FANS 比较失望。虽然立夏线的确是爆了不少料，但仅仅以此来支撑“正片”还是太勉强了。

不过，笔者认为，如果能够接受这半 FANDISC 性质的话，『D.C.III PP』对于喜欢本篇的玩家来说还是能够带来不少乐趣的。首先值得一提的是，作中对人物的心理描写很有讲究。特别是少年少女们在恢复了前世记忆之后，对前世的态度以及受到前世的影响这部分写得好有味道。这最明显的莫过于夏露露线。夏露露面对圣诞节的那种迫切的心情，不论清隆还是立夏或是其他同伴，他们都能够理解，而且在各自的路线里也多多少少有些体现。前世的他们或多或少各自都背负着他们沉重的东西，各自面临着难以言喻的悲伤，在那个年代他们因为各种原因都曾与幸福失之交臂，因此在回想起前世的记忆之后，“现在”和平而舒适的生活对他们来说就显得更加珍贵，也更希望能够在这份平淡的幸福中做到前世没能实现的事。



当然，本作最大的看点无疑还是立夏线。这条线里，剧本作者将立夏这个人物划分成了三个“身份”。“森园立夏”对清隆纯粹的好意，“莉卡・格林伍德”对魔法的执着和责任，“芳乃莉卡”的幸福以及她对清隆和家人的奉献……这些三份思念在故事中碰撞，分离最终融合，最终才将“立夏”这个人物形象完整的塑造出来，这一过程不得不说精彩和感人。而另一方面，这条路线也揭露了一些玩家十分关系内容，比如公开承认立夏和清隆的身份（以前虽然玩家可以通过推论得出结论，但在官方承认之前一切都只不过是脑补阶段）；比如姬乃表示自己的前世可能会让葛木家的传统在她那一代结束，这意味着葛木家族作为魔法使宗家的效力消失，她或者她的儿女会下嫁别家（这样也就解释了『D.C.II』中的音姬和由梦的母亲由姬会加到朝仓家来而非继续留在葛木家的原因）……当然虽然给出了不少谜底和说明，同时也扔出了更多谜题，首当其冲的便是自称“正义魔法使”的神秘少女存在。游戏从头到尾没有透露任何她的具体信息，现在可以确定的信息只有她“不知道葛木家的存在”，“不知道外祖母的旧姓”，“父母关系很和睦”，“熟识的某个人长期住在医院”，“与小樱有某种关系”等零星的几点，根据这些我们倒是可以大胆的推论：她可能就是『D.C.II』男女主角义之和音姬的女儿，而她在故事里去医院探望的对象、她口中的“前代正义魔法使”很可能就是音姬本人。

不过总的来说她在本作中登场的机会还是太少，让她出场的更主要目的应该还是在为今后的作品埋伏笔。再加上本作中还有很多未解之谜（譬如江户川姐弟与 150 多年前的两人的关系等等），也有很多看起来可以攻略却就是不让你攻略的角色……很明显我们可以知道，别说系类全系列，就直说『D.C.III』相关作品还有很长的路要走，但愿马戏团的曲艺商法能够适时收敛一点吧……▲


用内心的金棒打破性别的障壁
BREAK SEXUALITY GAP WITH HEART
那些上岸从良的大"湿"们·Cuvie篇
籠女の邑
かごめ
むら
キュービー
Cuvie
二
■ 文 / 完蛋了的国王
■ 责编 / 白石、稗田阿吃
■ 美编 / 迷梦

“男人来自火星，女人来自金星”这句话不知道您是怎么理解的。站在一个创作者的角度，笔者认为这句揭秘两性关系的心理学名言说明了男性和女性是永远以自己的视角为出发点来理解宇宙万物的两种不同生物，要让男人理解女人女性的创作思维，抑或反之，则都需要首先打破两性之间最大的障碍——性别的障壁。

如果再缩小到漫画创作这个领域里的话，男性漫画家和女性漫画家创作的出发点——如果撇开中性题材的话——当然也是完全不同的，所以才会诞生出少年漫画和少女漫画之分。不过也有能画出了不起的少年漫画的女性漫画家，比如『钢之炼金术师』的作者荒川弘，『驱魔少年』的作者星野桂，以及『家庭教师』的作者天野明等。但能画出了不起的少女漫画的男性漫画家，恕笔者孤陋寡闻实在找不出一两个有代表性的人物来。这种奇妙的现象存在于业界很多年，而且也渗透到了各种子分野中。一直以服务成年男性读者为宗旨的工口漫画可算得上是相当有针对性的一个领域，但如果你认为这是一个男性作者垄断的分野那你就错了。事实上就像很多女性漫画家活跃于少年漫画领域一样，也有大量女性漫画家在男性向工口漫画的分野里辛勤耕耘着，她们中的有些人甚至比男性同行还要有名，能画出更符合男性审美的作品。前不久在网络上疯狂流传的女性工口漫画家かいとうぴんく下海拍摄AV的消息就让人们再次聚焦到这个规模不大却影响力十足的创作群体上。女性何以能画出男性读者爱看的漫画，而且是只供男性看的工口漫画？带着这个问题，让我们来认识一位女性工口漫画家中的佼佼者，或许也具有某种代表性的著名漫画家Cuvie。从她的成长经历中来窥探这些特殊职业者成功的奥秘。





自幼喜爱工口的“游戏废人”

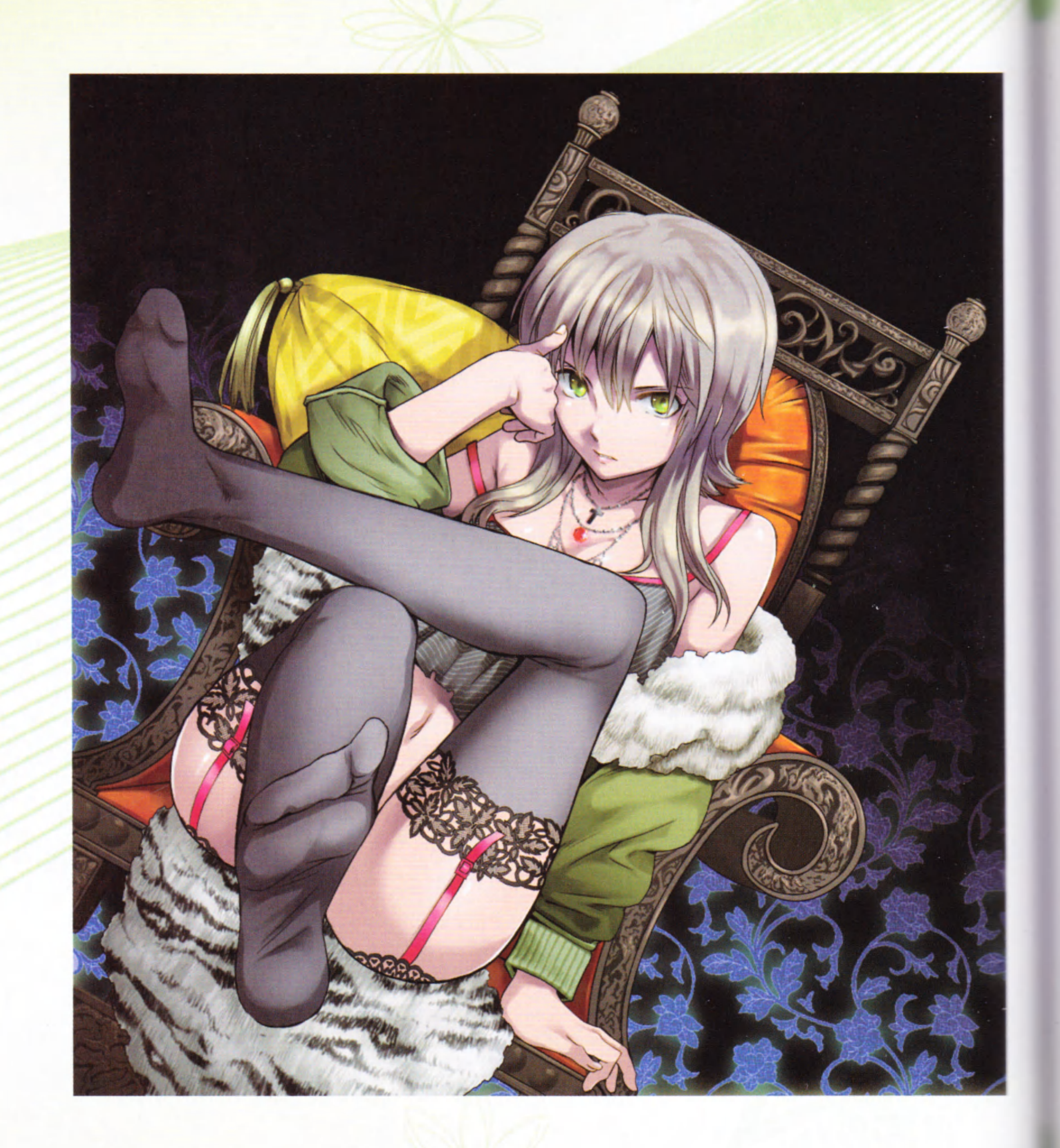
love porn and love game

很多人或许看过Cuvie的作品，却并不知道她的生平，这在工口漫画圈也是常有的事，这些漫画家总给人以一种神秘感，不仅是真名和出身，大多数时候甚至连性别都摸不清楚。正因为如此，人们总数主观地认为女性工口漫画家非常罕见，而且当获悉某个名作者其实是女性时往往会显得十分震惊。就拿Cuvie来说，虽然已经推出了包括18部工口漫单行本和十几卷一般向漫画单行本在内的数十部作品，但其身为一个女性的身份是在其出道近10年以后才曝光的，随性别公开的还有Cuvie的年龄、故乡、个人爱好、履历等信息。这些具有高可信度的情报实在难能可贵，所以也令Cuvie成为一个很有代表性的女性工口漫画家。

Cuvie（笔名发音类似QB，也写作9B）1976年7月20日出生于爱知县的名古屋市，成名后一直定居于京都，相对于扎堆在东京发展的同行，Cuvie算得上是少有的以古都京都作为大本营的工口漫画家。正如刚才所介绍的，Cuvie出道十年以上，且是一位有着数十部作品的高产漫画家。据她本人透露其创作的源头可以追溯到小学时代，当时爱好绘画的她就很憧憬漫画家的职业。当然这只是大多数成名已久的日本漫画家惯用的客套话，让笔者真正感兴趣的是Cuvie对其童年经历的一段描述。她曾开玩笑说自己很小的时候就对性知识颇为好奇，每次在堆放垃圾的空地上发现有人遗弃的工口杂志就会忍不住捡起来翻看，有时候将它们偷偷带回家时还遭到过母亲的训斥。不

用说，这种经历在很多日本男性的童年时都曾有过，但作为一个女孩子而言敢于堂堂正正将其充作谈资，并与自己日后成为工口漫画家一事联系起来，Cuvie言谈中犹如男性般直爽的一面还是令笔者印象极为深刻。听了这样的自白或许不免会对Cuvie留下一个大大咧咧的女汉子的印象。下面的另一个事例则更加深了这种印象。据说Cuvie考取京都的大学离家独居有一半的原因是不堪忍受家里的管束。她曾这样描述自己的大学生涯：一到京都就迫不及待地给自己添置了一台世嘉土星游戏机，不为别的，只为能想什么时候打就什么时候打，想打多久就打多久，托世嘉的福结果让大学时代的自己变成了一个“游戏废人”。Cuvie不仅在家里打，还经常跑去市井少年们出没的游戏机厅找人切格斗游戏，她曾规定自己一天最多只能花500日元在街机厅，于是就必须将技艺磨练到一定的程度，否则扛不住不断前来挑战的男性格斗游戏爱好者们，说到这里我们大约可以想象出穿着中性化的Cuvie终日泡在鱼龙混杂的街机厅里扯着大嗓门噼里啪啦地与男孩子们比拼『VR战士』技艺的热血场面。但据曾经当面采访过Cuvie的圈内人士描述，Cuvie的长相与她的自画像很相似，虽然穿着自国中时代以来就很中性，几乎不穿连衣裙这种少女味的衣着，头发也不怎么打理乱糟糟的，但相貌并不赖。她本人也透露过大学时为了维持这种“游戏废人”般的生活不得不去打工，而她找的兼职不是小钢珠店的服务员就是帮政治家的选举团队站台做司仪小姐，都是靠卖相跟人打交道的工作。一个可以称得上美女的家伙从小偷看工口漫画，长大了喜欢一个劲往街机厅里钻，实在很难想象其性格到底有多男性化。

当然多年的“游戏废人”生涯也不尽都是虚度青春，也对Cuvie的人生产生了一些正面的影



Cuvie PRESENTS DOROTHEA

COMIC Cuvie キューヴィー

Kapitel 15 Omen 1
第15話「予 兆」
Kapitel 16 Argwohn 37
第16話「疑 念」
Kapitel 17 Aufopferung 61
第17話「献 身」
Kapitel 18 Dünkel 99
第18話「自惚れ」
Kapitel 19 Verantwortung 131
第19話「責 任」

9784047124929
1920979005808

ドロテア 魔女の鉄鎚 4 COMIC Cuvie

ドロテア 魔女の鉄鎚 4

Kadokawa Comics Dragon Jr. KC193-4

画。忍不住想过一把漫画家瘾的Cuvie想以最廉价的方式实现自己的愿望，1996年不到20岁的她以“ShootOuts”的名义开创了个人第一个同人社团，并自信满满地报名参加了关西地区的一个同人志即卖会。自称“游戏废人”的Cuvie当时只醉心于游戏而对动画不太感冒，所以特地选择了一个游戏ONLY的同人展参加，以世嘉旗下能与『VR战士』相媲美的3D格斗游戏『格斗毒蛇』为蓝本创作了一本漫画同人志，省吃俭用印了50本乐呵呵地捧去现场卖。但结果却令Cuvie大失所望，一天下来她的本子居然只卖掉了可怜的两本！Cuvie大受打击但并未因此消沉，她反而很乐观认为自己大概是没有摸对路子，以19岁的她的脑子里想出来的健康向上的同人小漫画不合读者们的胃口，但她并不认为自己不适合漫画创作。谢天谢地，一次小小挫折并没有扼杀一位未来的著名漫画家。Cuvie其实只猜对了一半，『格斗毒蛇』固然小众，而在工口同人志已经蓬勃发展的90年代末还在创作清汤光水的一般向内容也是不受读者待见的原因之一。不过Cuvie的固执程度似乎超出了她自己的想象，尽管小众的游戏题材并不好卖，但事实上在此后近5年时间里她还是一直在孜孜不倦地创作者各种游戏同人志，大多数是男性玩家会选择的动作类或是RPG游戏如『恶魔城』、『跨越我的尸体』、『东京魔人学园』等。偶尔也会有『久远之绊』这样的美少女恋爱游戏。从中不难看出Cuvie的游戏涉猎广泛，也足可见90年代末00年代初同人圈兼收并蓄、海纳百川的气度，换做现在Cuvie如果不画东方、舰娘等大热题材的话就好像亏欠了读者一样无法立足。不过Cuvie并没有因为这些小众同人志走红也是一个不争的事实。直到2001年Cuvie因为偶然的机会画上商业同人漫画为止，她一直靠上面提到的兼职打工为生。









各种资料上普遍记载Cuvie是在2001年的一本叫『I.D COMIC』的商业同人漫画志上正式出道的，其实Cuvie画的第一部商业漫画，也是第一部工口商业作品是在一本叫『电脑武斗娘14』的漫画志里一篇叫『ONE STEP CLOSER』的作品，只因为樱桃书房的『I.D COMIC』发售更早，而令书中的『PASSING』这一篇成为Cuvie记录在案的商业出道作。Cuvie能画上商业漫画靠的是一个当兼职漫画编辑的朋友的帮助，这位化名N氏的朋友也像Cuvie一样没有固定职业，辗转于樱桃书房、一水社、茜新社等多家以出版工口漫画为主业的小型出版社之间，每次转职都会把Cuvie拉进新东家的连载阵里，所以Cuvie早期的履历也非常丰富多彩。丰富的其实不仅仅是Cuvie的履历，身为一个无名的漫画家，她必须主动适应杂志的各种题材需求，『I.D COMIC』每期提出一个主题，从放课后的水手服学生，到人母，再到排泄姐妹，编辑部要什么就画什么，完全没有余地去纠结合不合自己的风格，羞不羞耻的问题。Cuvie曾说自己一直并不排斥画工口题材，莫如说从小就对这口兴致勃勃，但直到画了排泄姐妹的题材后才猛然意识到“自己果真是什么都能画！”这才是她认为身为一个漫画家的原点：并不是自己想画什么，而是自己能画什么。这种有趣的观点并不为所有漫画家共有，而是Cuvie个人的经验谈，值得细细品味。

内心里勃起的“金棒”

she got a dick in heart

从2001年商业出道成功开始，Cuvie就一直抱着很朴实的想法在一点一滴的积累自己的实力。Cuvie的愿望说来简单，那就是在主流漫画杂志的封面上能印上自己的笔名，为此她必须先挤入工口漫画杂志的连载阵。这个愿望在2002年4月时得以实现，一水社的杂志『纯爱果实』上刊登了她的作品『アンカーソング』，以此为契机她终于在5月号的封面上占据了并不起眼的一席之地。后来谈到此事时，Cuvie号称自己的野望就是ID登得越大越好，还被人开玩笑说现在无论哪本杂志都争相把Cuvie老师的名字用最大号字体刊登以招揽人气，老师的野望真是一点也不高远。不过从崭露头角到成为任何一本杂志的主打漫画家，Cuvie还是走过了一段相当曲折的道路。

Cuvie的成功并非靠一炮而红，究其原因是Cuvie本人似乎特别钟情于漫画而对类似插画、游戏原画一类的工作兴趣索然，这使她没有太多机会接触更先进高效的画法和更多漂亮的画风。Cuvie本身的画风和画功并不算TOP级别，作为一个女性漫画家其画风中有清秀的一面，但工口漫画中必要的艳俗感常常略显不足，画风的实用性欠奉。但比画风更重要的问题出在Cuvie在很长的一段时间里都没有确定自己创作的风格，事实上她至今仍没有一种类似NTR大师、纯爱小天使一类称得上统一的个人标签，而是在所谓的“甜甜纯爱系”和“暴力黑暗系”之间来回切换。跟绝大部分女性工口漫画家不同的是，带有暴力元素的短篇在Cuvie的笔下的确并不少见，而与这些带有黑暗颓废气质的作品互为表里的





却是普通的甜美纯爱系作品，当这两种不同风格的短篇被交叉收录于同一部单行本里时，确实会让一部分读者产生不适感。能够适应其风格的读者则马上变成Cuvie的忠实追随者，她的初单行本『Switch』上市不久就售罄加印已经很具说服力。画风和画力可以随着阅历的增加而不断得到强化，但创作风格却非一朝一夕能改，所以如果要为Cuvie贴上标签的话，必定脱离不开代表暴力的“强○”和代表纯爱的“和JIAN”这两项，而据笔者所知整个业界同时主打这两种风格的漫画家只此一家。

在潜移默化中形成这种怪异风格的原因还是要从Cuvie丰富多彩的个性魅力中去寻找。首先令笔者感到与Cuvie十分投缘，务必想写一写她的冲动是源于她对阅读广泛的爱好，而且非常巧合的是Cuvie偏爱现代美国文学，欣赏的小说家有J•D•塞林格（代表作『麦田里的守望者』）、菲茨杰拉德（代表作『了不起的盖茨比』）和杰克•凯鲁亚克（代表作『在路上』）这三人，这也是笔者最喜爱的三位美国作家。『麦田里的守望者』中塞林格借主角霍尔顿所表达出的愤世嫉俗的乖戾感，『了不起的盖茨比』中充斥着的浮躁和迷惘，以及“垮掉的一代”旗帜性作品『在路上』所传递出的空洞无力感，这些复杂的情感都

对Cuvie创作风格中黑暗暴力的一面产生了影响。尤其是『麦田里的守望者』仿佛就是一部叛逆青少年内心写照的教科书，对同样因叛逆而远走他乡的Cuvie来说有诸多共鸣点，所以在她的漫画中经常出现一些叛逆的角色也就不足为奇了。2010年当塞林格的死讯传到日本时，Cuvie曾表示大受打击，感到自己失去了一个精神导师。日本工口漫画家中很少有能畅谈欧美文学的，所以笔者并不觉得Cuvie的言谈显得做作。Cuvie的阅读面不仅限于美国小说，自幼时以来也看过很多伟人传记、几乎全部的格林童话和大量怪谈类的作品，其中一些作品对她的影响在漫画中有所显现，比如她后来创作的一般向漫画『多萝西 魔女的铁锤』中就使用过格林童话里的捏他，而她的另一部漫画『笼女之邑』则是典型的灵异题材漫画，Cuvie自称灵感很强，是坚信超自然现象的一份子。当然作为一位漫画家，Cuvie的阅读范围中也包括大量前辈漫画家的作品，当初她立志于成为漫画家就是从沉迷于少女漫画开始的，但Cuvie的阅读脉络却异于常人，从最初萩岩睦美甜美可人的『魔法的砂糖果子』，到树なつみ帅气硬朗的『八云立つ』，然后再到以描写面临从学生到社会人的角色转变时停滞不前的主人公复杂心理变化的青年漫画安达哲的代表作『樱之歌』，甚至还举出了有着大量过激性描写并借此来反映社会阴暗面的山本直树的名作『ありがとう』，从中可以明显看出Cuvie精神状态的改变，以及后来的一些漫画作品对Cuvie黑暗颓废风格的直接影响。像『樱之歌』中大量细腻的心理描写，将在“丑恶的大人的世界”的门槛前畏缩不前的主角心理变化刻画地入木三分，Cuvie作品中为人所称道的故事性中有很大的比重就是靠细腻的心理描写所支撑起来的。又如『ありがとう』描写的是一个荒诞的家庭从崩坏边缘一点点走回正轨的故事，主人公铃木一郎身为一家之长长期单身在外地工作，却导致家庭被不良少年占据，长女被轮JIAN后成为性奴隶，次女因裸照被曝光而遭到社会孤立，太太陷入酒精中毒而且寄身于邪教之中。面对这样一个处于破碎边缘的家庭，一郎用自己的生命捍卫身为家长的尊严并挽救了不幸的家庭成员们。这样一部极具社会意义的作品如果只是单纯当成一部工口漫画来看待未免太可惜了。而对于Cuvie来说当她创作一些带有黑暗颓废气质的作品中也希望借此传递作者某种更深刻的用意，而绝非单纯的实用主义工口漫画，这种强烈的倾向后来鼓舞着Cuvie向着一般向漫画的领域不懈努力。

在谈到了文学和漫画对Cuvie个人风格的影响后，最后要提到的是与漫画看似无关的音乐。从没有任何资料提及过Cuvie与音乐的渊源以及她对音乐的依赖。高中时她曾凭借不俗的长相和唱功在与同学一起组建的乐队中担任主唱，这段经历对她至今仍产生着积极影响。Cuvie坦言自己是一个创作时离不开音乐，并容易被音乐所影响的人：创作悲伤题材时必听悲怆的音乐，创作黑暗颓废题材时则一定会选择激烈狂暴的死亡重金属，音乐对于Cuvie来说是一种表达情感的方式，漫画亦然。由文学、漫画和音乐共同施加的影响并造就的个人风格复杂而富于变化，让人难以一下子摸透，这是可以称得上是女性多愁善感的一面。同时Cuvie并不拘泥于画风，而着笔墨于角色心理层面的作风，加上时而带点狂野的处理手法又时常让人产生其是一位男性漫画家的错觉。在听到别人夸赞自己的风格男性化时，Cuvie常用“老娘心里的那根金棒已经勃起了”这句听起来略显粗俗的话来自我调侃，这大概可以解释为什么像Cuvie这样的女性工口漫画家在男性同行遍布的业界能取得丝毫不逊色于他们的成绩，因为当女人内心里住着一个带把儿的女汉子时，她们比男性更懂得如何取悦男性。



骨子里的工口漫画家

born for ero-comic

自从2003年推出初单行本『Switch』以来，Cuvie便以势如破竹的劲头连续登陆一水社、富士美社、WANI MAGAZINE等多家大手出版社的主流漫画刊物，在不断接画连载的同时也积累下了可观的作品数量，然后以平均每年2本左右的速度快速推出单行本，到2006年前已经出版了5部单行本，并开始跻身到一线工口漫画家的行列中。在此期间，Cuvie动了几乎每一个里界漫画家都会动的念头，那就是有朝一日能画上一般向作品，作为一个真正的漫画家受到认可。

之前也提到Cuvie并不以画风见长，04年时她曾为富士见书房的一部叫『オラが村ぁ平和一パラダイス・メーカー』的轻小说绘制过插画，但后来就没有了下文，可能出版社也认为Cuvie还是当一个漫画家比较好，于是编辑把她推荐到了富士见书房当时主打的漫画连载杂志『月刊Dragon Age』，一起探讨开辟新连载的可能性。以往从工口漫画家转型上岸的那些前辈都会画一些视觉冲击力比较强的作品，换言之就是对自己擅长的画风加以利用，意图走捷径的一种手段，笔者之前介绍过的宫下未纪的『pixy gale』，武田弘光老师的『魔具少女』，的良米兰的『守护猫娘绯鞠』，以『学园默示录』而广为人知的佐藤ショウジ都属于这类视觉系漫画家。杂志方面本以为同样出身里界的Cuvie也会步前辈们的后尘，然而让人大吃一惊的是，Cuvie提出的连载企画竟然是非常严肃的以中世纪魔女狩猎和宗教审判为背景的题材，而且还是一部以佣兵骑士少女为主角的动作漫画。杂志方面虽然不置可否，却被Cuvie样稿的诚意所打动决定投入试连载。得知Cuvie老师开始上岸后初连载的老读者们纷纷前来围观捧场，但同时很多人都对Cuvie能否驾驭一部以真实历史时期为背景的原创动作漫画表示怀疑。虽然在很多人意料之中的是新作『多萝西 魔女的铁锤』的言情部分大大超过了动作戏，而且Cuvie笔下的打斗场面也不够刺激有魄力，但可喜的是Cuvie擅长的讲故事能力和心理描写在这样一部篇幅足够长的一般向漫





画里得到了施展空间，而且其画风较一年前发售的工口漫单行本『Cloudy』也有了长足的进步，特别值得夸赞的是这部以中世纪德意志雇佣兵为主角的漫画考据了大量历史文献，将那个时代堪称潮流典范的雇佣兵着装细致表现了出来。带有骑士遗风的金属铠甲和日耳曼雇佣兵奇装异服的搭配是那个时代的特征，光是能把这一点还原出来就值得读者为这位从来没有画过相似题材的年轻女性漫画家击节叫好。于是大多数人还是抱着宽容的态度接受了Cuvie的新连载，她的第一部长篇连载『多萝西 魔女的铁锤』就是以这种让人缺乏足够心理准备的强硬方式登场了。

『魔女的铁锤』的连载在极短时间内进入了节奏，2006年Cuvie以惊人的笔力推出了三卷单行本，但更不可思议的是在月刊连载如火如荼的关头她非但没有放弃工口漫画的创作，反而像是要弥补前一年的空白期一样拼命创作，结果仅06年一年就新发售了4卷新的工口漫单行本，其中包括大卖脱销的名作『Juicy』。Cuvie似乎在用实际行动告诉她的老读者们，就算老娘一只脚上岸了，另一只脚也会继续踏踏实实地踩在水里。她曾说过："工口是我的原点，我的创作永远不会脱离原点。"但作为个人精力入不敷出的代价，Cuvie还是停掉了坚持了多年的同人创作。

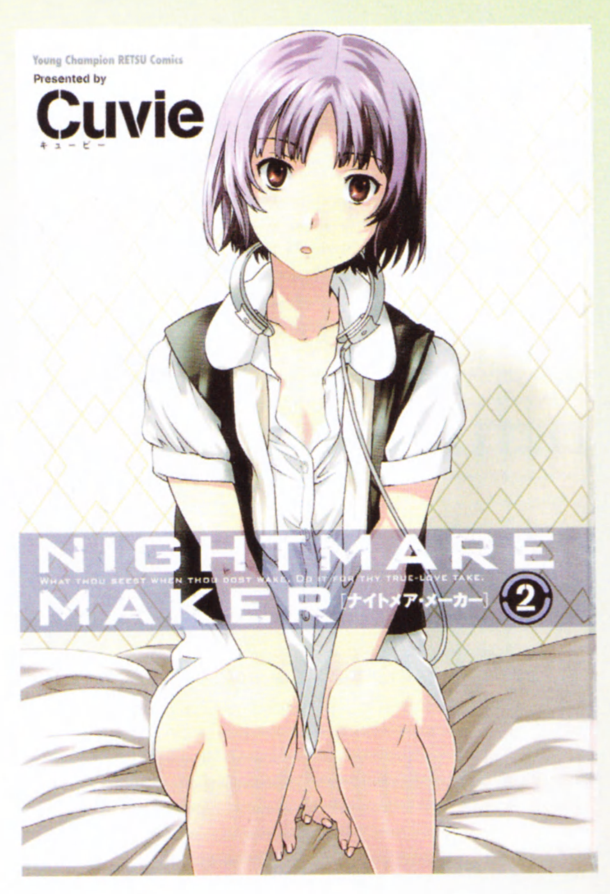
虽然后来在2010年一度短暂复活，但最终她还是决定为了保全商业作品的品质而彻底放弃同人创作，实在令人惋惜。

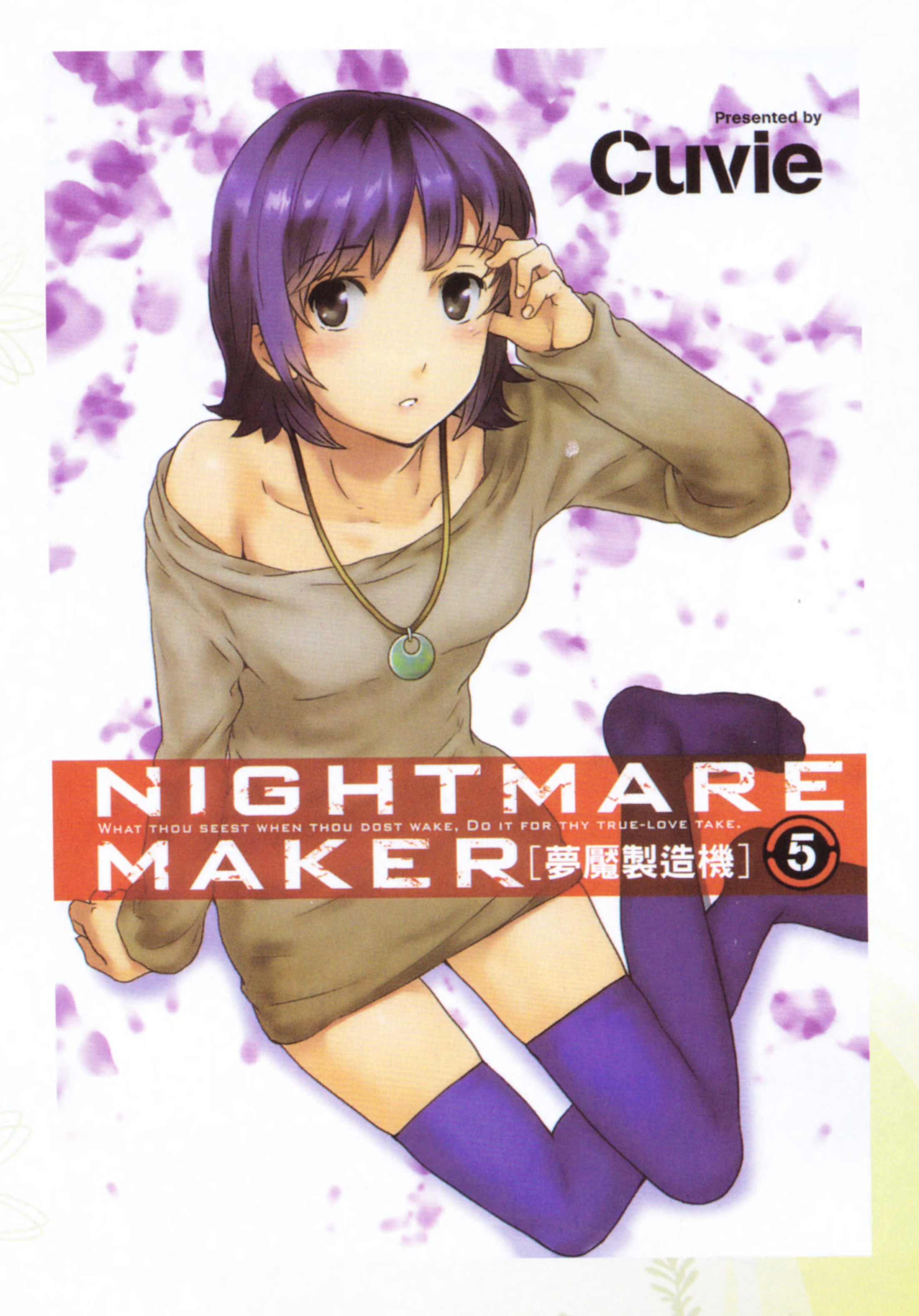
在经历了最初的试探后，『魔女的铁锤』很快加速剧情的发展，经过4卷的铺垫从激烈的战争场面过渡到了残酷的宗教审判情节。Cuvie并不拘泥于漫画的篇幅长度，果断的在第6卷将剧情引向了最高潮。漫画以最后多萝西复仇成功的happy ending完结，选择6卷这个长度固然有人气下降不宜恋战的考量，但Cuvie中途在秋田书店另开新连载『ハコイリ』也是导致专注度降低的一个重要原因。『ハコイリ』名为一般向漫画，实则……大家都懂，可叹Cuvie果然还是抵御不住工口的创作欲啊。其实自2007年起Cuvie的连载势头不减，依然保持着一年两本工口漫单行本的发行速度，到2013年的『Heavenly』为止十年间总计发行的单行本已达到18部之多，如此旺盛的创作欲在一个已经一半洗白上岸的漫画家身上实属罕见。同一时期，Cuvie 2009年于秋田书店的青年漫画杂志『月刊Young Champion烈』上推出了新连载『梦魇制造机』，主角内田是一个天才发明家，研制了一台能引发人性妄想的造梦机，于是不断引发各种黄段子妄想情节，但很快造梦机遭到滥用。妄想与现实交织在一起，各种负面问题不断激发，一点点侵蚀了主角们的日常生活。乍一看这是一部秋田书店随处可见的打着“健康一般向漫画”旗号的杀必死工口漫，但既然出自Cuvie之手则必有过人之处，强大的心理描写推动着剧情的发展，对伦理观的各种探讨也使之不甘沦为一部纯粹的荷尔蒙发泄对象。男女主角从意识到要销毁造梦机回归正常生活，到自身和周围的人们发展成离开造梦机就无法正常生活的梦境依存症。在彼此伤害中使日常生活逐渐崩塌。通过造梦机引出了人们内心中如猛兽一般凶残的欲望，在理智和欲望之间还交织着嫉妒、仇恨、放纵、绝望、悔恨等各种各样复杂的情感，将受到造梦机影响的人们的群像表现得淋漓尽致。

『梦魇制造机』如同事先约定好的一般也以6卷的篇幅完结，而连载的后期Cuvie也受到了讲谈社的邀请劈腿跑去画了另一部新连载『笼女之邑』，但那部作品也只画了两卷就完结了。到这里有些敏锐的读者似乎已经察觉出了Cuvie身上存在的某种的瓶颈，风格不确定的问题最终还是影响到了其个人的发展。如果说短篇工口漫可以在甜蜜纯爱系和暴力黑暗系之间来回切换，让读者和作者自己时常保持亢奋状态的话，那么一般向长篇连载所需要的除了这种新鲜感以外，更重要的是通盘的考虑、稳定的输出和具有代表性的个人风格。刚开始是中世纪佣兵题材的动作漫画，接着换成了讲述桃色梦境如何摧毁人生的伦理剧。然后笔锋一转又画起了恐怖灵异题材，没几天抛下以上所有突然拾起了高大上的古典芭蕾题材……这样随意变换个人风格的漫画家一定积累不起固定的读者群，这也是Cuvie的连载每每到6卷左右就进行不下去的原因之一。但其实更重要的是Cuvie对工口漫画的眷恋让她忍不住投向秋田书店的怀抱而放弃了好不容易在富士见书房打下的江山，Cuvie老师果然是个骨子里的工口漫画家啊!

想起Cuvie曾说起过这样一件事，有一位杂志的责编打电话给她商讨连载事宜时，最后附上了一句“工口什么的对你而言已经没有必要去画啦！”Cuvie放下听筒，想也不想就拿出稿纸画了一页工口漫的草稿，心想如果不是因为老娘喜欢工口的话会一直坚持画到今天吗？诚然，大概不会吧。▲











打开微信进入发现扫一扫
在线观看正版动画！

The action drama of the year

可怜枪姬亂破武斗！



欲与大片試比高

——浅谈 2014 年度动作大戏『棺姬嘉依卡』

■文 / 多魔 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / ASKI

骨頭年的疲軟骨頭

weak year of BONE

BONES 作为作画的代名词，相信大多数的人并不会有意见；而之于信徒来说，BONES 也许就是象征着“才能”——尤其在动画业界。当然，业界的新人之所以仰慕 BONES，大多还是因为作画大师中村丰——这一“国宝”一般的存在。举个例子来说，光是去年，就有好几位新人原画在打戏中刻意模仿“国宝”。不仅仅是在时间控制上，更是在一些细节比如流线（速度线）的使用上学习中村丰惯用的风格。从这点就可以看出，中村丰和 BONES 在看“动画”的人心目中的地位是多么高——而实际上，他们也拥有日本乃至世界上数一数二的作画力。很多人也开始对 BONES 抱着“绝对的期望”——只要是 BONES 的片，那么一定会有精彩绝伦的打戏和惊世骇俗的机械战斗。

在 2011 年『STAR DRIVER 闪亮的塔科特』的绝世冲击后，2012 年『交响诗篇 Eureka AO』这个不折不扣的大烂片把『交响诗篇』这一招牌彻底砸进了谷底——虽然对于作画爱好者来说是一次视觉的盛宴。2013 年，TV 动画中没有再看到 BONES 的身影。这年的萝卜动画中没有大将，只有“高达男朋友”打得上先锋。而『STAR DRIVER』剧场版短短数分的新画面，就时髦得足以将全年份的萝卜踩在脚下。就在人们好奇 BONES 为什么突然玩失踪的时候，BONES在美国公布了2014年全新的动画企划。『SPACE DANDY』，这部让 BONES 信者狂喜乱舞的，放映前公布 GUEST 列表高达 89 人的“超



豪华动画”，作为 2014 年最受期待的主力，从暗黑的宇宙中华丽降临。而『野良神』、『地球队长』、『噬魂师 NOT』等作品消息的先后放出，更让人们感受到“沉默中爆发”的真正含义。

骨头年快乐！2014 年来临时，大家这样相互问候，简单粗暴，又分外亲切。

然而，一切似乎并不像想象中那样顺利。

一方面，『SPACE DANDY』并没有达到想象中的高度。并不是说作品本身不优秀，就单元剧的演出变化，前卫的美术风格来说，甚至在作画上，『SPACE DANDY』都足以成为 2014 年的佼佼者。但是，对于 BONES 来说，一开始宣传可谓声势浩大，结果看了发现也就是一个 BONES 日常水平的片——这种微妙的落差使得作品的重量感也发生了微妙的变化。

另一方面，因为『SPACE DANDY』而鸡肋化的『野良神』，却因为演出的稳定和一位原画（佐藤雅弘）的出色发挥而显得张弛有度——该省成本的地方严格控制，而到激奋人心的高潮部分，必然会有力度十足的动作表现。第 12 话夜斗和赢蚌的水中剑斗，即使是不懂作画的爱好者,也都在弹幕站上刷“一下子变得好厉害”这样的弹幕——这就是节奏变化的胜利。但即便『野良神』再受欢迎，制作成本的低廉也使得整个片子看起来有些廉价。作为 BONES 的作品来说，仅仅“动”这么一点点是不够的。

除了『SPACE DANDY』以外，最让人期待的，还是我们的“银河美少年”组合五十岚卓哉 × 榎户洋司的『地球队长』。BONES 的萝卜片，无论脚本怎么样，作画都不会让人失望。更何况是缔造了美少年“神话”的二人担纲的萝卜片。可偏偏，它就是让人失望了。宇宙战基本没有宇宙战的感觉，而榎户洋司也破天荒地写了一个极其慢热的本子。对于这部看似美少年，目前为止不如美少年的作品，我们只能继续观望。

4 月的 BONES 主力尚且如此，我们还能期待什么?『噬魂师 NOT』和『棺姬嘉依卡』的成色，大概只用脑补就能脑补得出来。只怪 BONES 挖坑太多，人手不足日程紧张，也只得勉强保质保量。

比起多挖坑，不如集大成，这是作为一个观众，最直白的感想。

最運動的4月，最動作的輕改

spring of sport and action



今年的4月，运动类的作品意外地表现出了强劲的势头。先是现在『周刊少年 JUMP』上连载的『排球少年』的动画化带来一波小排球热潮，再是『乒乓』独特的汤浅风格和中国人声优的使用在网上引发了话题，最后还有『网球优等生』出人意料的高质量制作和松本宪生（火影第一季的动作主力）的突然出没。三部作品风格不同，但每一部都非常强力。其中『排球少年』的动态尤其突出，良好的日程管理和充足的预算给予了新人以足够的空间去展示他们的动态手腕。I.G 近年来通过『黑子的篮球』尝到了甜头，对待运动作品，都是卯足了劲去做。反映到正片上，就是有力度有弹性，真实并且舒展。



质量过硬的运动作品的兴起是今年4月的一个趋势。还有一个一如既往的趋势，就是轻小说改编作品继续保有超高的人气。笔者对于这个潮流其实并没有什么怨言——既然市场选择了性癖小说作为当今的主流，那就应该充分尊重市场的选择，给大家一个勇敢晒出性癖的机会。人气放在那里的话，片再烂也会有人买账。不太费劲就可以收获不错的结果，对于苦逼已久的动画行业未尝不是一件好事。

不知道是不是出于动画人的趣味，轻改作品的开头或者第一话有打戏的几率还比较高——即使接下来的内容和打戏没太大关系，原画师也会努力地去“打一打”。像以前也说到过的“打工魔王”和“下岗勇者”，还有剧场版『魔龙院光牙』，都是“开头打戏”的典型。别的不管，先抓住眼球，先让人高潮，也算是一种“高开”的思路。而说起今年4月的作品的话，榎宫流原作的『游戏人生』，佐岛勤原作的『魔法科高校的劣等生』，神崎紫电原作的『漆黑的子弹』，以及榊一郎原作的『棺姬嘉依卡』，都在第一话就出现了打戏。前两部都是本月最厉害的话题作——可能不把后者直接读作“龙傲天”大概会显得不够友善。二者的打戏主要都集中在第一话，其中龙傲天的动作监督还是前 BONES 的动作原画富冈隆司。而『游戏人生』比起斗勇，斗智更多，“你们这些野蛮人，就知道打打打”。至于后两部，一个是萝莉控的福音，一个是中年轻小说作家赚点养家糊口钱的作品，打架打得挺机智，武斗派的氛围比前两部都要强。总体来说也算是各有各的看点。

不知道是榊一郎的作品中“迎合现在市场的看点”比较少，还是动画本身省略的细节太多，『棺姬嘉依卡』的人气比前几部作品都要低一些。但是人气高低并非决定了作品本身的好坏，也并不是说人气低就一无是处，就不能有独特的优势。『棺姬嘉依卡』的动画虽然故事进展飞快，但是就动作性来说，不仅仅超越了这几部看起来酷炫的轻改作品，在整个4月也算是打戏最多的作品。即便在把原作的一卷内容压缩为 TV 两话分量的情况下，也能保证充足的打斗戏份。特别是在监督增井壮一亲自担当分镜的第二话，更是将相当的镜头都分配给了打戏，大有“don't talk just shoot”的气势。打架就打架，别瞎想（但



其实原作中也有不少心理描写），不嘴炮，干净利落。只是，因为厉害的原画师都没有画本篇的动作戏，因此打得不够精彩（目前最精彩的部分大概是 OP 中从托鲁跑步开始到阿卡莉甩锤子结束的那几卡，担当原画佐藤雅弘，特别阿卡莉甩锤时对惯性的表现异常优秀）。但没有半点拖泥带水，多少让人看着心情舒畅。

于是，4 月的 BONES 同样出现了一种奇怪的状况。应该作为主打的，期望值很高的『地球队长』没有达到预定的期望，而相反差不多该被当成弃子处理的『噬魂师 NOT』和『棺姬嘉依卡』却没有最初想象得那么烂——前者胜在角色塑造，后者胜在打得干脆。从这点上来说，『棺姬嘉依卡』也算是本季轻改动画中“最异色的作品”。





begin with Scrapped Princess

榊一郎和增井壮一

——从『廢棄公主』開始的孽緣

榊一郎的忠实 FANS，或者是早一点接触动画的爱好者，相信看到『棺姬嘉依卡』番宣时候监督增井壮一的名字，都会有所反应。作为一名演出家，增井壮一导演的 TV 动画屈指可数。而其中最重要的两部，都是来自于榊一郎的原作——现在正在放送中的『棺姬嘉依卡』和 11 年前放送的『废弃公主』。并且，都是由 BONES 来进行制作。

曾经显赫一时的『废弃公主』是榊一郎所著的第一部长篇连载作品，从 1999 年连载开始，历经 6 年才终于完结。2003 年改编为 TV 动画，当时因为连载还没有结束，所以动画以原创结局收尾。那段时间 BONES 改编作品的原创收尾都还不错，基本符合原作的精神，像『钢之炼金术师』2003 版的原创在世间也是有比较高的评价的。『废弃公主』动画版的收尾略显仓促。但除了收束到解决的“方案”缺乏说服力以外，最后的结果还是很能让人信服的。而作品本身的谜团和世界观的展示等环节，也都顺利地保持到了故事的后段。不过，『废弃公主』的故事本身的问题在于，世界观虽然架设得很宏伟，但是实际上的世界舞台却非常小家子气。在动画中甚至都没有严格意义上的“出国访问”。一方面，大概是为了掩饰故事本身的 SF 世界观，不让 SF 体系冲淡故事本身的架构。在大部分时间里，『废弃公主』还是作品幻想小说的体裁行进。另外一方面，可能受到菊地秀行或者是梦枕貘影响的人，多多少少都会喜欢使用这样的模式：将一个本质是 SF 的故事中所有的 SF 要素大部分隐藏起来，到中后期或者结尾才展开并揭示真相，而故事本身，则完全按照日常生活剧或者和风传奇的模式进行。这类作品不光在于对于世界观的解释是否合理，而且也要考虑到由传奇到 SF 的过渡是否自然。为了不让读者感到突兀，适当地给予读者线索，埋一些“让读者能够联想到世界观构成，但是不敢确定是否正确”的伏线也是必要的。『废弃公主』也是用这样的方式完成的过渡。无论是世界



的命名、魔虫的出现、龙机神和秩序守护者的存在这些表面线索，还是超古代文明、对魔法的解释一类的隐藏线索，都把箭头指向了 SF 系的大舞台——说起来倒是显得有些露骨。当然，说起来自从有了“文明退化”的未来猜想以后，这类作品就已经屡见不鲜了。不过把舞台压缩得这么小，而且还能顺利铺开 SF 世界观，也算是榊一郎的才能了。

『废弃公主』动画版的过渡是充分的，唯一的不足是解谜的说明。几位主要担当脚本家对于作品的理解，对于故事重点的分配以及节奏的控制，都是称得上优秀的。吉田玲子的铺陈，土屋理敬的收束，大和屋晓的煽情。不仅仅是在自我满足地讲述故事，而且是充分考虑了观众心情的安排。学习电影或者是游戏制作的同学应该知道，根据观众的普遍心理，映像整体的起伏与节奏其实都有基本原则。放在 TV 动画上来说，无论是单回还是整个系列，都会存在起伏变化。这样观众才会获得一个“比较满意”的整体观感。举个例子来说，比如说一部两小时十五分钟的催泪电影，比较教科书式的安排，就是一个小时用来铺线，一个小时用来解决，最后十五分钟用来煽情，这是一个比较刻板的节奏构成。然而，实际上的情况要比这种“标准配置”复杂很多。细说起来，使故事产生节奏变化的东西就很多了。包括颜色、光、声音和配乐、人物的运动、空间构成和画面“线条”的构成的对比变化等，太多太多了。这里我们可以简单来看看话数分配的整体节奏。

长期看动画的爱好者可能也多少能意识到 TV 动画的节奏分配。比如一季的动画，就是“十二看三”。看第三话有没有一个小高潮，或者展开，如果没有，那么这个动画很可能接下来也不会太好看（也有例外存在，本来规则也是用来打破的，只是对于让人感觉“合理不合理”的问题）。『废弃公主』整个系列的第一个小高潮和展开点设置在第六话。这个时候，夏侬正好成为了龙骑士，与秩序守护者进行了一次规模较大的战斗。对于规模的表现，增井壮一也是用前景（动画上应该说是镜头前的人物）和背景的对比，用一个望远镜头的构成，将人物和背景挤压在一个平面上，反而凸显了背景的巨大感和距离感。然后再用一个主观镜头，保持镜头与被写物的距离感，制造出一种“在远处的空中移动实拍秩序守护者”的观感。这是高潮的处理。而故事主线也取得了一个比较大的进展。夏侬被选择为龙骑士的宿命，龙机神和秩序守护者之间的对抗，雷欧的决意……故事到这里，才正式拉开帷幕。

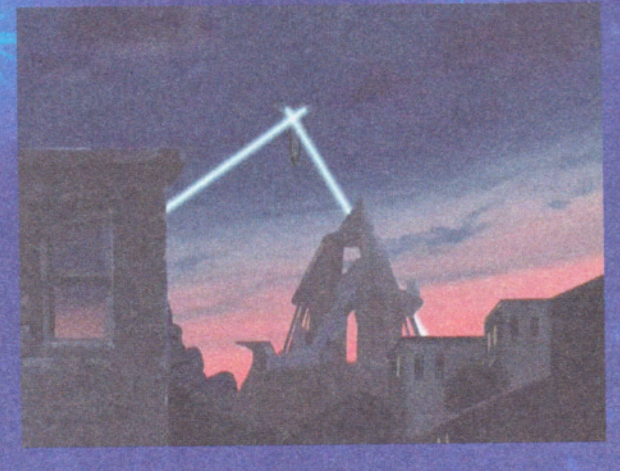
第二个转折点出现在第十话末尾到第十一话。第十一话又是监督增井壮一自己的分镜回。这里说句题外话，其实有时候看每话分镜担当也能够看出一些作品整体的节奏变化。一般来说，比较关键的话数都是交给比较厉害的演出家来做的。拉回正题，这两话正好是基亚特帝国第三王女赛妮丝登场，超古代兵器 MFT02V 浮出水面的话数。剧情上从这个点开始，由逃亡转折为回归，由被动挨打转变为反攻。可怜的帕西菲卡出国出到一半被劫持又踏上了回家的路。一直逃本来也不是个事儿，再逃个十话片名大概就得改成『奇诺之旅』或者『银河铁道 999』了。所以，在第十一话的时候，给出一个回头解决问题的契机。这样，故事就转入了解决篇。

十一话过后，十五话进入一个小高潮后，结尾又是一个转折点。海上要塞被全球防御组





▲废弃公主第6话中雷欧载着帕西菲卡赶往夏依身边的场景，用望远的构成将角色和背景压缩至同一平面，通过角色层和背景移动速度的调整，反而体现除了背景的巨大感和距离感



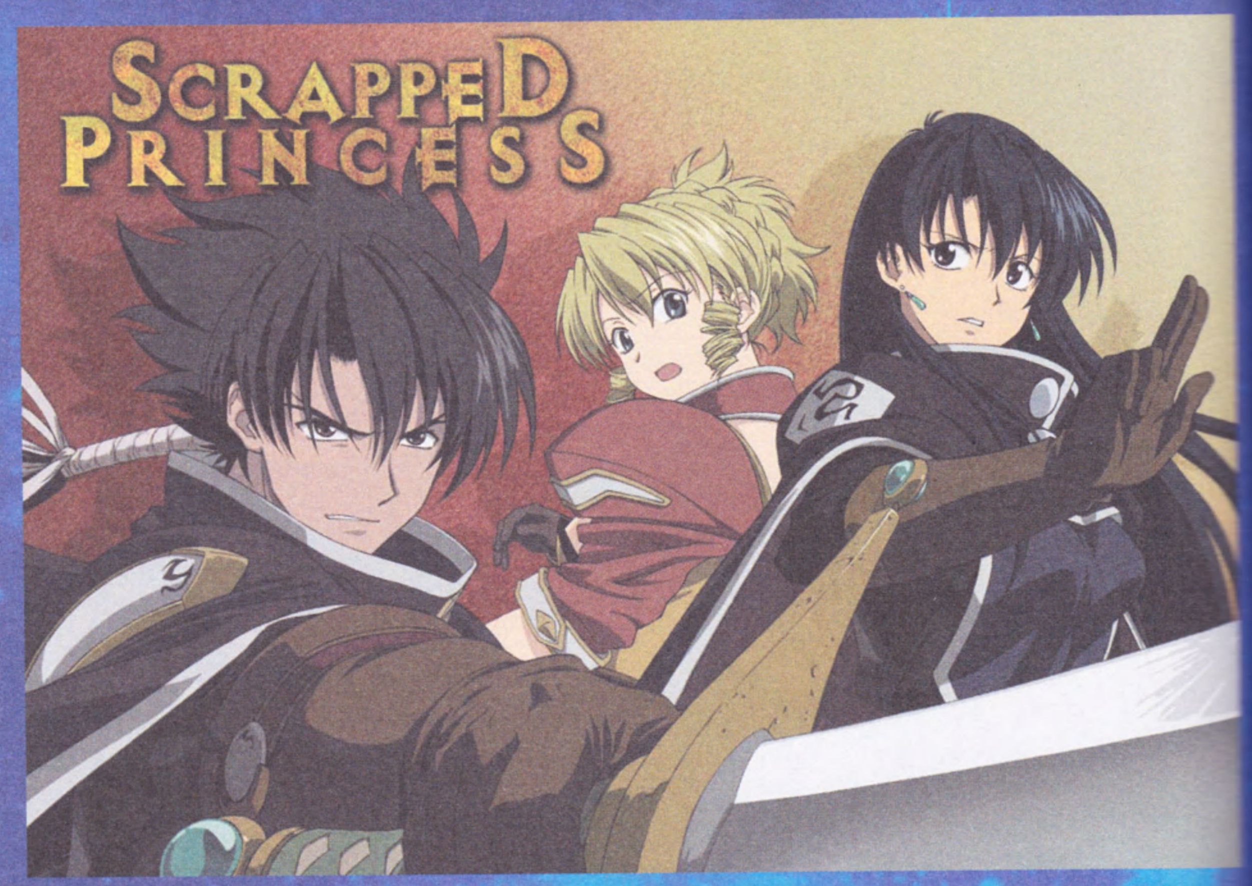
▲很特摄的低位远景，如果把发射光束的部分当做巨大怪兽的眼睛的话，完全可以脑补出"怪兽的身体"

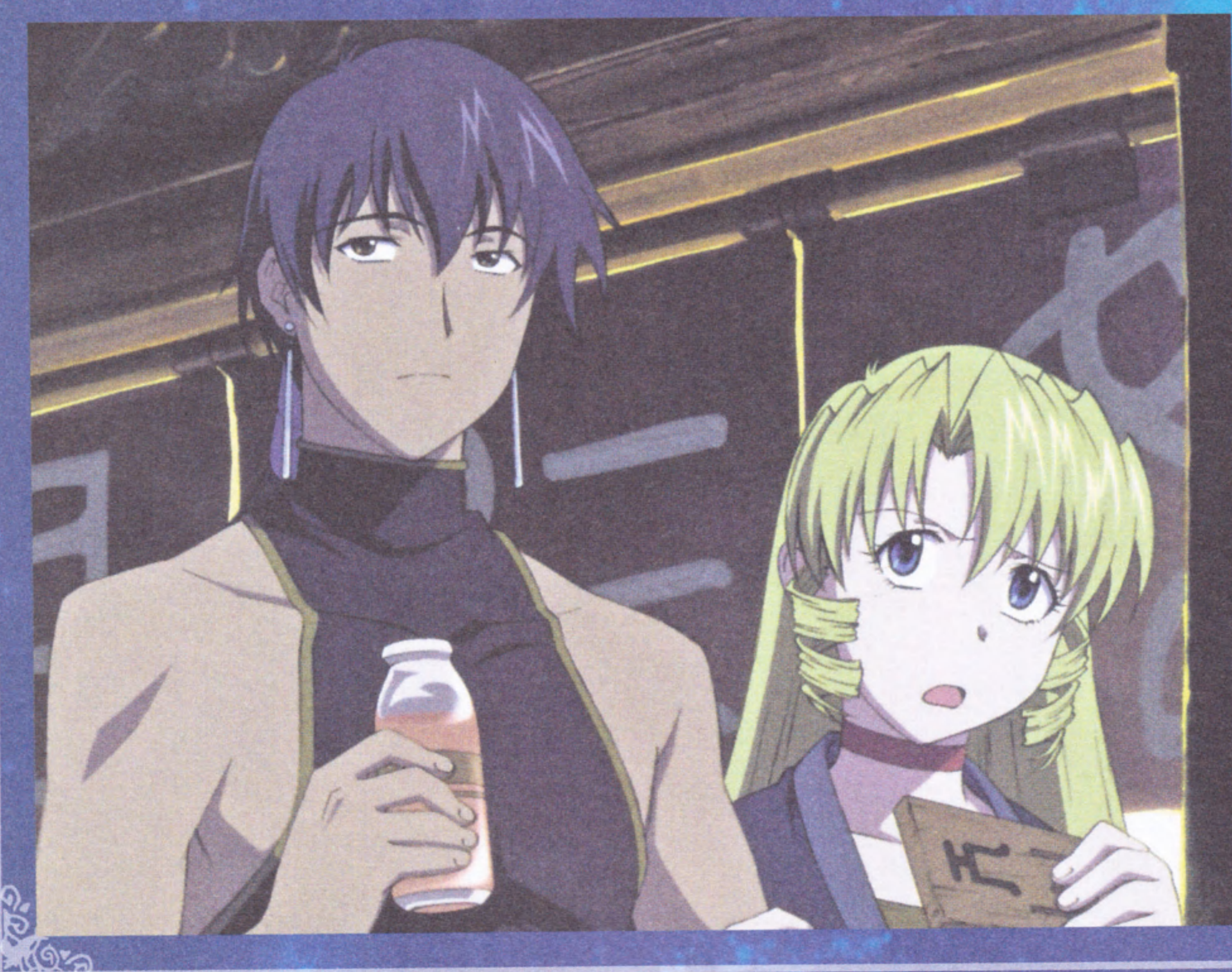


▲路人镜头，同样在低位上，也是特摄中常用的镜头

织的一个天光地图炮直接照掉，主要角色失散，帕西菲卡失忆并被费雷收容。费雷登场的话数是作为一个过渡的小单元，细心的人一看也能够想到，费雷这个人物所处的位置和某个角色有很多重合的部分，所以从登场一开始就注定会被"处理掉"。只是看作者具体怎么让其退场而已，所以十八话该来的还是来了。小单元的开头结尾都由导演增井壮一亲自画分镜。

二十话到二十四话是整个故事的最高潮。可能是考虑到最终展开的信息量比较大，一共给了五话来处理。即便如此，最后的"解谜根据"还是稍显不足。这五话全部由增井壮一亲自出马。正反角色齐聚一堂，高兴地跳起了踢踏舞（死）。榊一郎本人是非常喜欢电影的，年轻的时候也曾经制作过个人电影。增井壮一估计也是和榊一郎本人有过交流，二十话的拆楼镜头非常地特摄。特别是低位仰拍的多用，让敌人的压迫感骤升，简直像极了特摄。虽说仔细想一想规模并不算大，但是在气势上还是将"高潮"很好地体现了出来。至于最后规模一下子拓展到宇宙……那边大概也就意思一下，大家会个意就可以了。





以上是对于『废弃公主』整体节奏的大致解析。这种节奏的控制，不仅需要脚本家的脚本功力，也需要演出家对时间的把握，更加注重二者之间的相互配合。从以上内容我们可以看出，『废弃公主』这部作品，大致是一个六话——十一话——二十话的结构。六话展开，十一话回马枪，中间经过失散与集合的小高潮和过渡，二十话开始将高潮推向顶点，最后煽情、解谜。虽然根据故事不同，可能分配有一些变化，但大体上的趋势是这样的。再加上增井壮一等演出家对于具体演出的把握，也难怪榊一郎对动画版表示满意——至少，他对增井壮一的手腕，表示了肯定。

回歸与繼承

return and Inheritance

榊一郎虽然在出道的这十六年里连载了各种各样的作品，其中『废弃公主』、『神曲奏界』和『战术魔法士』都可以被称作是他的代表作。其中最贴近榊一郎本人风格的，大概是极尽



▲『神曲奏界』



▲『战术魔法士』



▲『萌萌侵略者』

人暴力的『战术魔法士』——也算是这些作品中最符合笔者审美的一部作品。可惜只改编过全三话的 OVA，剧场公开的是三部 OVA 的拼接版本。究其原因可能还是这种 X 暴成人作品很难融入现在的市场潮流。而『神曲奏界』虽然也被改编过动画，但又完全是另外一番风味的作品。

榊一郎不是会沉浸于自己的世界中不能自拔的人，从他行文的变化可以窥见一斑。『棺姬嘉依卡』中大篇幅的“性癖”描写；边战斗边介绍设定，反复介绍登场人物的小体贴；甚至“是……不是……而是”的文体，都能完美地融入如今的轻小说作家的行列。而『萌萌侵略者』则更是刷新了人们对于榊一郎的认识。但是商业就是这样，需要适应潮流，需要根据客户的需求来改变文风。榊一郎自己也曾经表示说太过自我满足是不好的，要退一步去考虑到读者的存在。这俨然是他要求自己的基准。

而『棺姬嘉依卡』正是一部综合了多方面考虑,收集了各方意见而写出的“有『废弃公主』风骨”的作品。

初窥『棺姬嘉依卡』时，能够明显感受到的是，这的确是一部全新的迎合时代的商业作品。然而在强调“迎合时代”的同时，我们也惊喜地发现了作品的回归。『棺姬嘉依卡』与『废弃公主』，存在着很多共同点。第一，故事进行的模式几乎是相同的。一对兄妹（姐弟）带着拥有“公主格”的女主角旅行，看似旅行而实际却也是在逃亡。不过不同的是，托鲁和阿卡莉没有血缘关系。而嘉依卡的“公主格”，是完全定位在邪恶阵营的一方。而且最终目的已经在一开始就确定了——就是要收集魔王父亲的遗骨。第二，遭到表面上处于光明阵营的特殊队伍的追杀。『废弃公主』中是王国军第五特殊

部队，而『棺姬嘉依卡』是克里曼机关。第三，世界观中都有 SF 的要素存在。『废弃公主』本身就是一部全程以幻想小说展开的 SF 剧，要是拍个外传讲五千年前的故事的话，就可以给 BONES 做萝卜片了。而『棺姬嘉依卡』中则体现在女主角使用的武器上。虽然作品本身可能和 SF 沾不上边，但这些细节上的端倪不免让人浮想联翩。第四，世界观中都存在传统幻想小说中的魔法要素。『废弃公主』尽管对于魔法采取的是 SF 式的解释，但好歹裹了一层幻想小说的皮，而『棺姬嘉依卡』本身就是幻想小说。不过这么说起来，榊一郎对于魔法阵真是有着异常的执着，几部代表作中都能看到魔法阵帮助角色大显神通。第五，二者的时间点都被设定在和平得有些病态的年代。『废弃公主』一开始就以预言的形式宣告了“废弃公主会带来灾难”，因此不速之客的目的都很明确，就是“呔！你这灾星，我要取你的项上人头”。但『棺姬嘉依卡』是克里曼机关读不懂各种嘉依卡的真正意图，一边怀疑一边探索，一边为了安全起见去阻止嘉依卡收集魔王的遗体。公认事实和保持悬念，当然还是后者比较有趣。



设定上的“继承”往往能拉近与老读者的距离，而进一步娱乐化则能增加新读者的好感。『棺姬嘉依卡』虽然在某些地方变得更加绕口和啰嗦，而且在用词的推敲上也不那么仔细，但是在作品轻量化的同时，榊一郎也对自己年轻时犯下的错误进行了修正。最重要的一点是——『废弃公主』的那股说教臭已经完全消失了。关于善恶是非探讨的青涩的“思想性”，只会让作品看起来显得不够成熟。而这份不成熟，是在轻快中追求娱乐的轻小说所不需要的。

特化的角色性，换湯不換藥的故事

specializ
characters
and usual s

记得曾经有这么一种意见。就是说轻小说往往以角色性优先，而设定也好剧情也好，全都是为了卖角色服务的。这种意见多少有些偏颇，但也反映出了角色性在如今轻小说作品中的重要性。

『棺姬嘉依卡』的角色设定，在基本思路上对『废弃公主』有所遵循，但特化的部分也是很突出的。拿旅行的男女来说，人物个性处理得更加极端，行事方式上也更加有趣。比起『废弃公主』中的“脸谱化的幻想小说的标准人格”，乱破师的全新概念，既能让人眼前一亮感到好奇，也能将设定的性格与行事方式变得合理化。从而制造出一种角色上的“特殊性”。

托鲁和阿卡莉这对兄妹的设定，与其说像『废弃公主』中卡苏尔姐弟（其实是同时出生）的设定，不如说更像『影技』中艾丽和卡乌的定位。双方没有实际的血缘关系。阿卡莉是作为托鲁的义妹存在，而『影技』这边卡乌是作为艾丽的义弟。这种微妙的关系使得角色的情感更为复杂。当然，实妹或者实弟也可以很复杂，但重点和卖点就完全不一样了。

突出人物特殊性的方式上，两部作品也基本采用了一种思路，就是“职业设定”上的特殊。『棺姬嘉依卡』这边引入了乱破师的概念，而『影技』则使用了“斗士”这个概念，听起来庸俗平凡，实际上却是 SHADOW SKILL 的使用者。其中武技言语的设定和托鲁等人使用的铁血转化也有异曲同工之处。都是通过强烈的自我暗示对自身进行攻击各方面的技能加成，而且都有其危



▲武技言语开始



▲咒符觉醒

棺姫のチャイカ Ⅰ

似之处。而且铁血转化与武技言语・咒符觉醒的句式构成，也有相似的地方。这里各选一句来进行对比。

我は鋼なり。鋼ゆえにひるまず、鋼ゆえに惑わず。一度敵に逢うては、一切合切の躊躇無く、これを討ち滅ぼす凶器なり。（『棺姫』铁血转化）

我は無敵なり。我がシャドウスキルにかなう者なし。我が一撃は無敵なり。（『影技』的武技言語）

我は火炎。荒き火炎。黒煙を上げ吸いこまれ。炎の意志を制御する者なり。『影技』（咒符觉醒）

可以看出，除了具体描述上的区别以外，两部作品中采用的暗示方式，其实是非常类似的。这种中二却很时髦的台词，有着“点燃故事气氛”的作用，突出角色本身的存在感。但是如果觉得很二的话——那也就是觉得很二的感觉了。

在人物塑造上，女性一方都会显得强势并有破坏欲，男性这边看似羸弱却有相当的实力，这是两部作品共通的特点。然而具体的细节上就比较不同了，像阿卡莉那种近乎变态的恋兄情结，在艾丽身上是不可能有的。

兄妹的角色性说完，再来说说“嘉依卡”的存在。白色嘉依卡说起来，和『废弃公主』的帕西菲卡性格的主基调还比较类似，都是属于弱势的需要人保护的，天真水灵的类型。只不过帕西菲卡性格更开朗，而白色嘉依卡更呆萌一点而已。大概看眉毛就能看得出来。但虽说是“需要人保护的类型”，但白色嘉依卡还是有出色的探索能力（吸收了废弃公主中拉克维尔的探索技能）和远程支援能力，援护攻击时常也能够给予对方伤害，作为支援机来说还是非常好用（感觉在说机战）。

嘉依卡要说是性格上引人注目，倒也是那么回事。但是先看动画版的观众可能会更直观地被她身上的装备（和眉毛）所吸引。尽管小说中做了很多努力来描写“这妹子多么水灵，皮肤多么好，身材多么娇小”，但都不及与其身材成反比的棺材，长度像 HR-SAT 的 AT 用步枪一样的“机杖”（不愧是狂热的枪械爱好者），还有眉毛来得震撼。特别对于看过『铳墓』的爱好者们来说，巨大棺材与枪械大概是只属于 BEYOND THE GRAVE 的浪漫。而正是这种强烈的反差使得嘉依卡的存在尤其显眼。而作品中也对这点进行了吐槽。当车上众人的目光投向嘉依卡与棺材的时候，嘉依卡把众人注目的原因归结给了“托鲁那凶恶的面孔”，托鲁淡定地表示都是因为你啦。

嘉依卡的另外一个特性，在于其说话的方式非常独特。有一定的词汇量，但是就是无法把词汇连成句子说出来。比起人类，更有一种机械读命令的感觉。但比起机械，又多了人类的情感。我们可以邪推一下，嘉依卡大概是个有良心回路，变身后大概就会变成一半红一半蓝，一半大脑的机械零件暴露在光照之下的家伙（大概是在说电脑奇侠）。这种“人工感”也顺利地为作品故事的展开做了“软着陆”的铺垫，加上“失忆”、“脖子上的痕迹”等辅助信息，这种“人工气息”就更加完整了。

『棺姫嘉依卡』的故事并不像『废弃公主』一样走“梦枕貘路线”，这种在作品体裁上“让人意外”的手法在如今已经不能让人感到意外了。『棺姫嘉依卡』选择的是一条更加王道的路线。乱破师的少年意外碰见了不可思议的少女，为了实现少女的心愿而和妹妹一起踏上了与世界为敌的旅途。“保护少女的勇者格”的角色一开始就站到了暗的一方，而光明阵营的拯救世界的英雄就自然而然地成为了他们必须跨越的障碍，也就是相当于以前老动画中一季打掉一个的中 BOSS 角色吧。八英雄四将军三大天，光明阵营与黑暗阵营的命名品味也差不了多少。这种所处位置的反转本身，就充满了阴谋感。加上不可解的谜之少女，更明确地传达着“这里有套哦”这一信息。

故事的发展，基本也是遵循着一开始给出的“寻找父亲的遗体”的主线在进行。既然这些尸块散落在八英雄的手里，把八英雄自然是一个都跑不掉啦。不一定要杀人灭口，但是活人照面，死人抢尸是免不了的了。小说的前两

重新編排的 rearrange action drama

“年度動作大戲”

卷内容，基本就是按照“打完这一个，还有下一个”的套路在展开。打完八英雄，蹦出来三皇五帝，战斗力从地球级一下飙升至宇宙级，大家开始在宙域中吹波扔石头——那就变成某少年漫画了。这样的展开王道是王道，但是从构成上会显得比较流水账。

竞争对手的出现，比较好地解决了这个问题。“嘉依卡”的复数存在，使得故事单一的逃亡——找 BOSS——打 BOSS 的线条变得丰富起来。而且也引出了“世界背后的阴谋”的线路分支。在渐渐了解到真相的同时，也使得主线“找尸体的故事”产生动摇。这个时候，再把故事线拉回来。

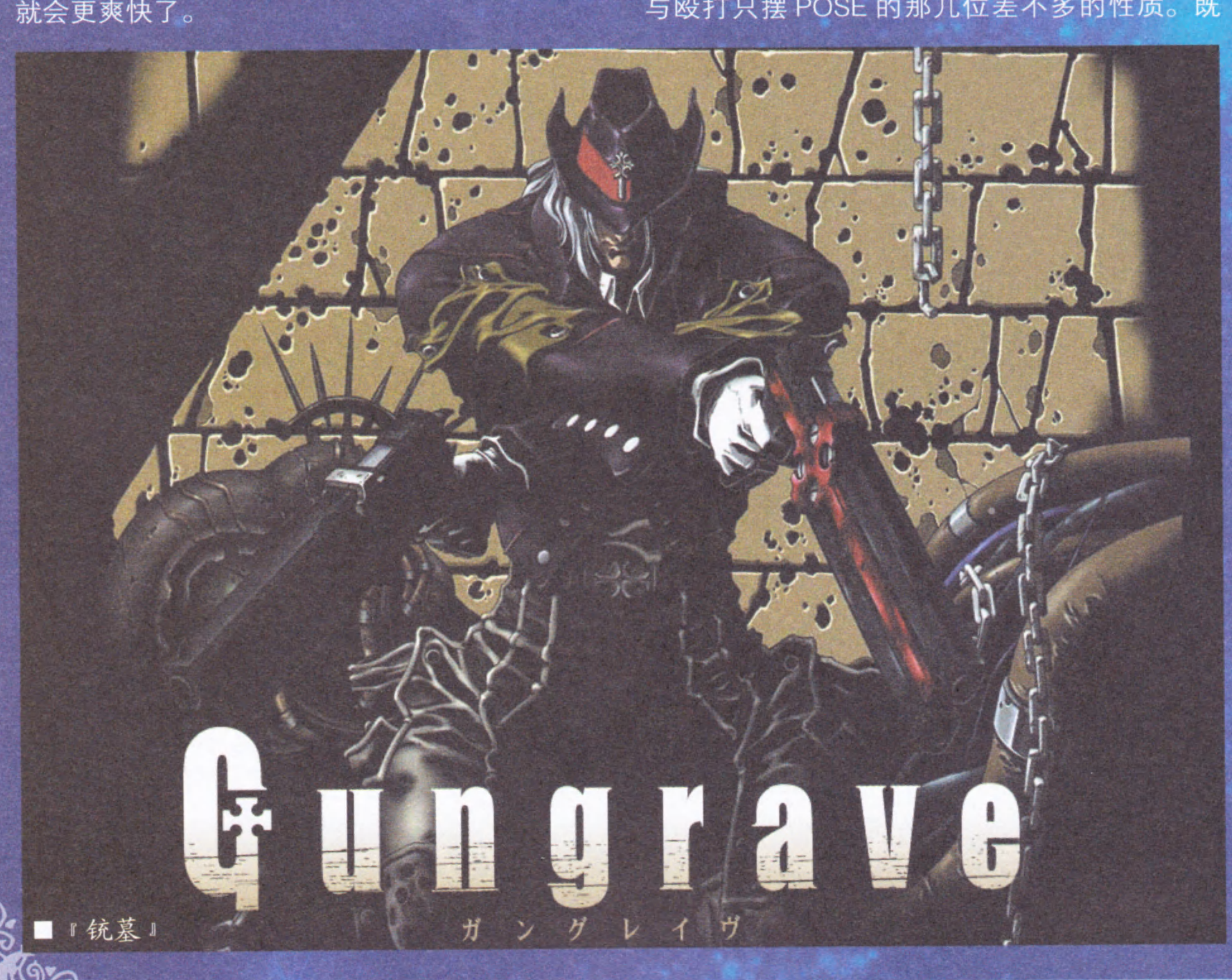
后有追兵前有堵截，不时半路还杀出个程咬金。矛盾碰撞随时发生，“旅行”的感觉是全部没有了，但是对于坚持“与人斗其乐无穷”的武斗派读者，『棺姬嘉依卡』则是足以让人过把瘾的油辣海椒。只是描写再精细一点的话，就会更爽快了。

也许是『棺姬嘉依卡』从头到脚都散发着『废弃公主』的气息，当 BONES 接下动画化的棒子后，毫不犹豫地疾奔交给了增井壮一。两部共同点繁多的作品，同样的 BONES，同样的增井壮一，也难怪说起『棺姬嘉依卡』，老观众们的眼前会浮现出『废弃公主』的情景。

与『废弃公主』显得有些优哉游哉的进行方式不同，『棺姬嘉依卡』的整体节奏非常快，这在前边也有提到。在省略掉了一些对于 TV 动画来说不必要的啰嗦部分以外，也省略掉了『棺姬嘉依卡』最富特色的，对于战斗时角色的心态和心理的描写，然后对打戏重新进行了编排。（题外话，『野良神』很多战斗中的心理细节，也同样被省略了。）

其实要很直观地添加这些细节也并非不可。比如，削减动作戏的镜头数，让人物停下来进行心理活动（实际上打嘴炮也多半是使用的这种方法）。或者是保持动态的趋势，但是让动作放慢，进入一个 SLOW MOTION 的世界，这样会拉长镜头秒数，动作戏的分量看起来好像没变。实际上，这两种手法无论哪一种都会影响到打戏的节奏。前者会给人一种“虚假”的感觉。你在停下来的时候，敌人为什么也要跟你一起停下来，听你放完嘴炮，或者等你想完事情再攻过来。这就和变身英雄的变身 BANK 和机器人的必杀 BANK 总是不会被打断一个道理。后者常见于我国许多抗日神剧中，镜头突然加速又突然变慢，看起来仿佛很有魄力，但是毫无动作性和力度感可言，和少林寺十八铜人不参与殴打只摆 POSE 的那几位差不多的性质。既然要强调动作要素，那么肯定不能破坏动作的流畅性和连续性。尽量将参与战斗的角色都框入镜头，让他们之间产生互动，把他们的身体动作都完全地展现出来。镜头切换保持一定的速度，剪辑尽量无缝。而角色的心理描写，其中也有一部分是必须要转化成言语才能准确传达的。这部分在剧本撰写的时候，如果是为了保证动作场景，那么也尽量简化。不能用角色的嘴说出来，也不能靠声优的独白念出来的情况下，就只好用角色的表情以及四肢运动，以及镜头语言去表达一个大概的含义。

举个例子，比如『机动战士高达 SEED』高清重制版中尼克尔战死的那段。在没有修正前的 TV 放送版本中，基拉的剑装强袭的“反射挥剑”是一个主动向前推出的动作，这样的话基拉面对尼克尔死亡的“惊慌失措”就会变成一种“伪善”而遭到观众的厌恶。而作品实际上想强调的，是基拉“被动的，下意识的”的状态。所以在修正版中，剑装强袭的动作变成了“退步架剑”的，看起来稍微有些别扭，但把“被动的条件反射感”表现得非常自然的动作。这



■『铳墓』





▲第一话战斗场景的构图。将画面的重点集中在人物和枪口上，可以说是非常“正确”的单点透视构图法



▲用角色的互动来反衬巨剑的重量感，从表情和动作上可以看出托鲁招架得非常吃力



▲增井壮一常用的，倾斜的单点透视空间。由于画面线条的倾斜，导致整个空间也变得不安定



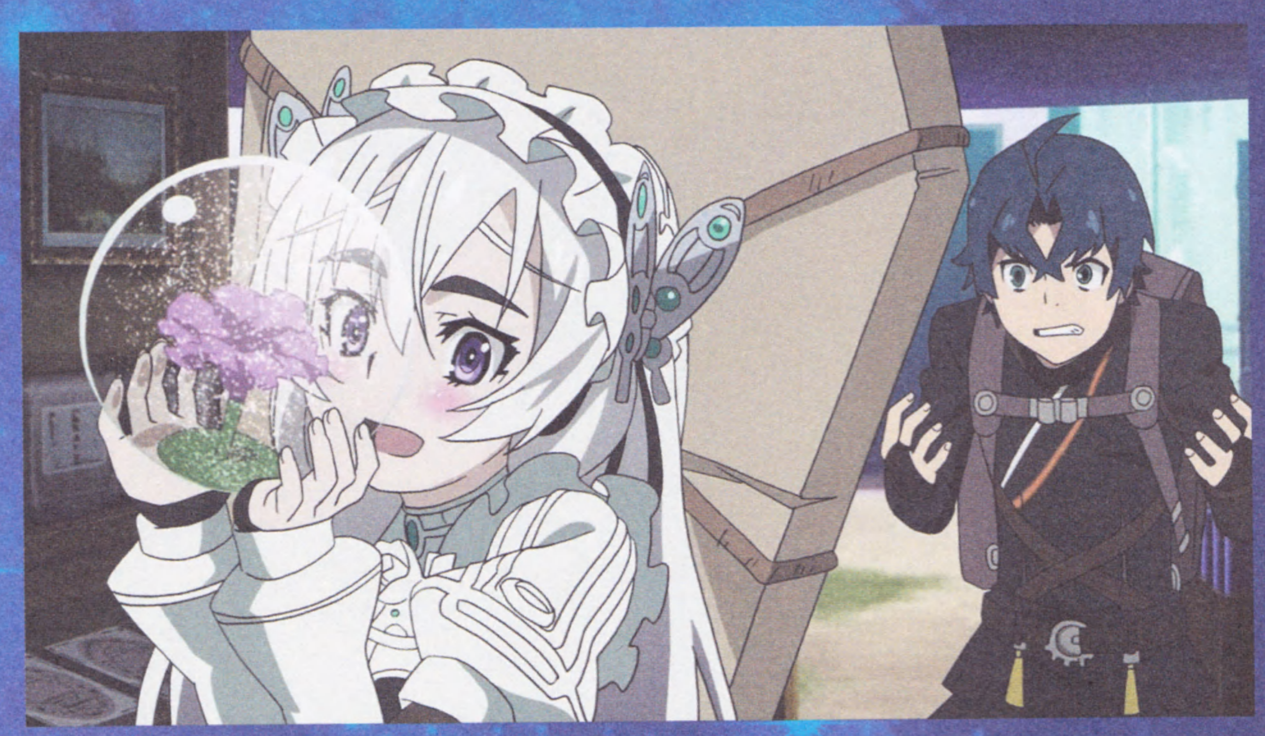
▲正文中没有提到的，增井壮一爱用的，广角构成的俯拍镜头，这里注重的是画面的分配。将两批阵营不同的人物分配在画面的不同角落，并用光的强弱对比分割画面从而塑造出对立感

样就把当时基拉不知所措的心理淋漓尽致地表现了出来。这之后再切到基拉惊呆了的画面，就会显得更有说服力。当然热衷阴谋论的话，也可以质疑一下基神的演技是否像内马尔假摔一样好。

拿比较受好评的『棺姬嘉依卡』第二话的巨剑打戏来说。为了保证打戏展开的时间，保证观赏性，把前边一系列的开棺取物之类的流程全部都做了改动。动画的打戏因为需要考虑到动作的美观性，如果不是比较理想的原作本子，基本都会进行重新编排。原作在这部分强调了巨剑的重量感，巨大的机剑嵌入墙壁，轨道单纯的正面重击等。但是真的把“依然嵌在墙壁里”到“放嘴炮”的时间流动画出来的话，打斗的整体节奏就会慢下来。动作的话可以稍慢一点，但是镜头切换变慢是不行的。镜头一旦变慢，就会明显地给人“喘息”的感觉。所以动画在说明重量的部分，使用了托鲁的格挡来说明问题。巨剑挥出时，有明显的蓄力的节奏变化，挥到极限时有一个惯性保持的停顿，因此在挥出重量的表现上，就算是比较到位了。然后，用打击感来说明问题。打击感有作画方面的影响，也有声音上的影响。作画上，一是体现巨剑本身的惯性，二是通过托鲁的互动来表现巨剑的重量——托鲁在受到攻击后，格挡的架势变得不稳定，而且神情上也显得比较慌乱。声音上，是要在兵刃相交电光石火之前一点点，让富有打击感的声音迸溅出来。这样既表现出了巨剑本身的重量，也把托鲁“正面交锋落于下风，需要转换策略”的信息传达给了观众。之后为了表现身形巨大的尼可拉的轻盈，也还原了“借剑起跳”的部分。虽然具体动作与小说不一样了，但是原作打戏的“基本精神”和“战斗的流向”还是保留了下来。动画演出家肯定比脚本家更懂打斗的编排，所以观赏性提高也是自然而然的事情。这就是为什么第二话末尾的巨剑打戏，明明作画上仅仅是达成了“基本的表现”，还获得了不少人点赞的原因。

增井壮一平时的工作给人的感觉是——稳定。可能由于担当作品的原因，他的作品中，不少只能看到强调角色情感的部分。然而，需要描绘空间和动作的时候，他的镜头总是出奇地到位。不仅仅是镜头切得很碎，镜头变换速度快节奏强，而且在镜头的塑造，以及画面的合理性上，增井壮一的意识都是非常好的。我们可以用第五话中段的打戏来做一个简要的分析。

从十分钟开始。托鲁看到机车周围乱石砸

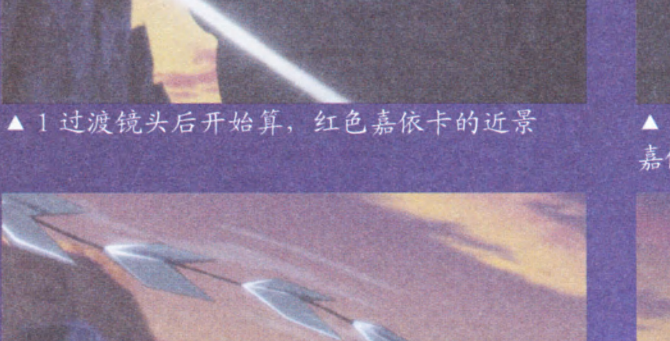





▲ 1 过渡镜头后开始算，红色嘉依卡的近景


▲ 2 面向红色嘉依卡一侧俯拍的二人战，红色嘉依卡对托鲁步步紧逼


▲ 3A 非常突然地换回近景，这里动作非常快


▲ 3B 与上图同一镜头，开始跟随链条的运动轨迹


▲ 4A 很稳安地架住


▲ 4B 与上图同一镜头，穿向画面右侧出画


▲ 5A 正侧面的客观镜头。利用时间（距离）差入画后，直接省了跳跃的步骤


▲ 5B 与上图同一镜头，飞踢，红色嘉依卡倒向画面右侧


▲ 6 同侧斜侧面的低位镜头，红色嘉依卡倒地大方向不变，略加广角体现托鲁的压迫感


▲ 7 全景的反打，具体的情况及二人的动作一目了然


▲ 8A 红色嘉依卡的近景表情


▲ 8B 与上图同一镜头，托鲁的近景表情。感情表示结束后，音乐停止，战斗完

下，因此从战斗中分神去关注嘉依卡和阿卡莉的状况，这里角色内心有一个动摇，体现在表情和动作上。想要前去营救，无奈恶敌缠斗无法脱身。这个地方的线稍稍有些倾斜，正好衬出了托鲁内心微妙的动摇。下一个镜头，是嘉依卡追击倒地的托鲁。这里情况有些不妙，算是处于一个比较危急的困境中。而且角色位置很低，要表现急于起身的动态，所以还是用低位镜头给出了一个比刚才倾斜得厉害的空间。接下来，托鲁脱身出画面，镜头切换，托鲁站稳摆好架势。因为是刚刚从危急状态脱出站稳，所以无论从与之前镜头的对比上，还是从站稳摆好架势这个事实上，这里的画面都应该相对稳定。所以，这个镜头的线条是垂直的。当然，摆好架势还有一种情况，就是战斗在即准备迎战的情况。这种情况下，前几个人物登场镜头画面一般会趋于稳定。而到了开战时，为了提升火药味，一般会使用倾斜的画面。同时，也是为了追求变化。特别是打戏这种故事的高潮部分，镜头切换是最激烈的，空间、线条的变化也是最激烈的。

接着前边托鲁站稳的镜头，这个地方插入了一个镜头，交代了白色嘉依卡已经被盗贼抓住了。然后下一个镜头过渡，托鲁视线改变，红色嘉依卡说台词改变节奏。托鲁无心恋战，出画。

然后镜头还是切回刚才与托鲁建立关系线的白色嘉依卡这边。画面分成两块，白色嘉依卡的面部和远处的烟雾。镜头右移，改变画面比重，重点移动到冲出烟雾的阿卡莉身上。紧接着是阿卡莉的中景正面跑步，很短。镜头切换到阿卡莉的主观镜头，远景，强调与白色嘉依卡的距离，在镜头上加上了跑步的抖动以突出实感。这一连串的画面构成都相对稳定。但突然阿卡莉面前魔法阵展开并爆炸。虽然魔法阵展开的时间很长，但是这个镜头切换和爆炸发生的时机都非常突然，应该是一个激烈变化的镜头。阿卡莉在千钧一发之际刹车并后空翻跳开。激烈变化加上千钧一发，画面再次失去平衡。下个镜头，落地，稍微站稳了一点。但是突如其来的攻击使得紧张的氛围并没有解除。所以镜头从同一侧的背身方向打过去，画面向另一侧倾斜（原作中这里强调的是落地落得并不好）。中间的爆炸烟雾暂时切断了阿卡莉和白色嘉依卡的关系线，这也算是过渡。接着一个高位镜头。阿卡莉的视线一开始就转向了镜头方向。如果提前偷看了后边就会发现，这个镜头其实相当于是狙击手的一个主观镜头。通过这个镜头，阿卡莉和塞尔玛的位置关系已经比较明显了。阿卡莉在第一时间好像发现了狙击手的存在，但是很快把视线转向了另一侧，再将视线转向后侧方——还是没有发现狙击手的位置，继续向白色嘉依卡的方向跑去。下一个镜头，塞尔玛出现。镜头平打，位置很微妙。正好选择在一个既看不到参照物的位置，把塞尔玛和战场隔离开来。接下来是阿卡莉的再次接近，没有确定狙击手的位置就开始朝前奔跑。危险的信号，所以还是使用倾斜。这是一个背后的跟随镜头。紧接下来塞尔玛的狙击瞄准镜头。魔法阵几乎挡住了所有街景，只把奔跑的

阿卡莉留在中间差不多能看到的部分。下面几卡是阿卡莉无谓的尝试，塞尔玛的单方面碾压。阿卡莉被击倒，镜头切回给塞尔玛，枪口瞄准阿卡莉，阿卡莉战结束。

一边战斗结束，画面转向。但直接转到托鲁战会显得突兀。所以，增井壮一选择插入一个白色嘉依卡的镜头进行过渡。过渡过后马上接红色嘉依卡挥剑的近景镜头，这里还是表现出了红色嘉依卡依旧“愤怒”的感情状态，不依不饶，穷追不舍。然后是面向红色嘉依卡的高位俯拍，把两个人的动作框进画面的同时，通过刻画重点的不同，以及角色移动的方向，表现出了红色嘉依卡步步紧逼的强势。接着画面突然切回近景，长蛇剑弹出。由于是低位仰拍，剑在空中划出一道偏斜线的运动轨迹。这个镜头来得很突然，镜头运动也很快，大概是想表现出“冷不丁出奇招”的感觉。

之后“无缝”切换镜头到托鲁的近景，长蛇剑平行入镜，托鲁稳稳架住。顺势将剑拉至屏幕左侧，自己从右侧，也就是空间上红色嘉依卡所在的方位，钻出镜头。然后拉至中景，客观镜头飞踢。这里由于镜头节奏的时间差，托鲁起跳的动作不用画也没有关系。红色嘉依卡向画面右侧倒地，切至近景，还是朝屏幕右侧的方向偏倒。这个镜头用了一个倾斜的低位客观镜头，同时构图上偏广角的构成。其实在表现压迫感的时候，用主观的俯视镜头也是可以的。但是打戏本身一直使用的是客观镜头，这边如果突然切到主观镜头，就会显得紊乱。按照红色嘉依卡——托鲁——红色嘉依卡的顺序，还是给了败者背面的低位近景。加一点广角的感觉，镜头只截到托鲁腰部，也是让优势方的压迫感更加强烈。随后再进行一个全景的镜头反打。更清楚地描绘出现在的状况，让托鲁开始继续制服敌人的动作。最后给出托鲁制服嘉依卡的正面近景。配乐随之结束。

这段石头掉落后的打斗戏，持续时间仅短短四十秒，就一共切换了二十七个镜头。平均一点五秒一个镜头，动作节奏简直和大片有得一拼。通过运镜的速度调整，画面的激烈变化，动作场面应有的紧张感被合理地渲染了出来。

在打斗上敢这样放心大胆演出的“轻改动画”，应该是“仅此一家”了。给拉格朗日一纸一笔，他就能日翻定理；给棺姬一个天才原画，他就能打造2014年度动作大戏。只是唯一的问题是，照这种两话一卷的节奏打下去的话，第二季棺姬就只有做西北风啦！





結語 epilogue

拯救明天吧！動作原画！

“『棺姬嘉依卡』的战斗描写挺有意思的。”只是身边的朋友推荐，才让我这个对轻小说不太感冒的家伙去尝试啃了啃这部作品。看了以后确实发现，『棺姬嘉依卡』的战斗确实有它有趣的地方。但是，最终还是抵挡不住睡魔的攻击，一脑袋栽进了键盘里。可能也是受到翻译版本的影响，一旦在打戏中出现了“仍然”、“依然”一类的（只是举例）让时间的流向变得缓慢的词汇，整个脑内画面的打斗节奏大概也会受到影响。读者的大脑如果越像虚拟现实模拟软件，大概入睡的可能性就越大。

无论小说、漫画、映像作品，虽然时间空间的自由度各有不同，但是在场景时间的流动上，可能还是存在着不少共通点。小说自由度最高，但并不等于没有限制。小说的时间空间的自由，更多是量上的自由，并非在点上就可以真的为所欲为。即便是小说，大概也不会让宇宙中每个角落的事情都在一个相同的静止时间点上从头到尾全部发生完毕。

总而言之，动画分镜在很大程度上优化了原作的动作编排。但镜头魔术玩得再好，对于动作本身的刻画达不到一定高度，也会成为武斗作品的硬伤。就像脚本节奏控制得再好，最后全篇对于打戏的描写就只有“打过来揍过去”一样。那也会像白开水一样，索然无味。所以笔者还是那句话，来一批真正的动作原画，让『SPACE DANDY』二期暴死去吧。十月，棺姬还有未来。▲



在临近五月的一个最为炎热的天气里，迎来了M3-33的脚步。樱花纷纷散去，绿树繁盛地吐着枝桠，春夏交际的时候，总有那么多原创同人的良曲出现。

ANOTHER FLOWER

『753×ABSOLUTE CASTAWAY』 M3-33

这次最受关注的无疑是霜月はるか和中惠光城两位大人气歌姬的合作。两人共同合唱了一曲很欢快的主打歌『Another Flower』之后，分别互换角色演唱对方的曲子。霜月的曲子一向为抒情风格，唯美的幻想或民族风最讨人喜欢；中惠的则是和风哀伤曲或是俏皮和风十分受人注目，而笔者这次买这张专辑最大的目的其实是想听听『追葬の窓』和『黒猫論』这两首歌。『追葬の窓』原是霜月的知名曲目，这里将编曲改成偏摇滚系，再由中惠唱了出来，整体节奏和力道都大幅加强，若是觉得霜月的原版太过哀伤的话，中惠这版是不错的选择。本身就俏皮的『黒猫論』，在霜月版本中被改的更加充满探戈风，节奏也加快了许多，能听到一向很唯美正经的霜月来唱这样有点搞怪的曲子，真是很有趣呢～除了曲子之外，CD的封面上两名少女也很受到同好者的喜爱，一看就知道是霜月和中惠的角色画像呢～



光の降る森~捻子巻く月 VOL.1 TRIAL VER.~

『753×ABSOLUTE CASTAWAY』 M3-33

这是霜月的一张 300 日元的小碟子，仅含一首歌。不过凭这仅仅一首歌，配上一篇关于幸福的文章（说实话真的很像日语能力考试的阅读文），以及简短的漫画，就能让人深思，也让人沉醉。

如梦似幻的造语，翻开书卷的页面，开始吟唱物语的开端，洒下闪耀光芒的雪花。摇曳的旋律，仿佛载着纯洁小白花的蒲公英叶秋千，一左一右地摇晃，慢慢从天际降下，最终停留在水面泛起涟漪。霜月充满希望的歌唱，呼唤着自己的祈愿，传递着对所想之人的思念，催人泪下。间奏响起轻轻的木琴音，如星光般点亮了无尽黑夜；长笛和提琴的悠远合奏，把一抹寂寞深深地拉长，传开而去。

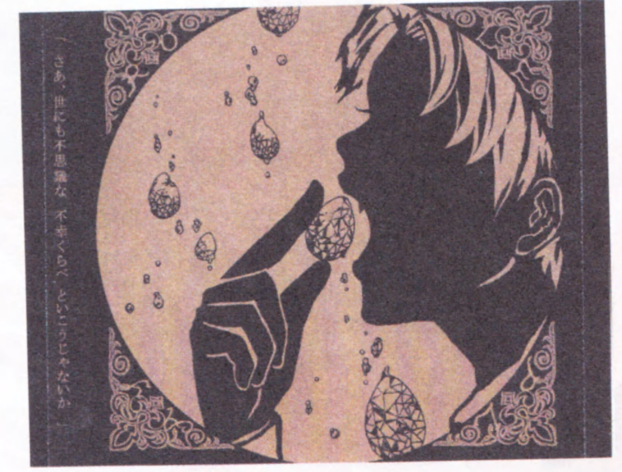
"光之雪，能够让人忘记悲惨的光景，被眼前美景捕获内心。若我也能够在死去之后，只将美丽之物留在世间就好了呢……"



霜月自是歌颂幸福的，而同样也有人在收集着不幸，AINSEL 的新作『role-play』就是这样的一个主题。专辑将大家耳熟能详的几个格林童话列出后，分别以故事中的主人公或是配角的角度，歌唱自己心中所认为的"不幸"。

Tr1『不幸くらべ』先是一曲旋律浓厚的激烈歌曲，深沉又不失节奏感地表达了这位收集不幸的迷之少年的心声。

Tr2『Bad Princess』是灰姑娘的两个姐姐的合唱，跳跃狡黠的黑色旋律里，两个从小生活在母亲强权阴影下的少女，虽然待人刻薄但也有自己的无奈，所以她们才会那样嫉妒灰姑娘的幸福吧。为了将脚塞进玻璃鞋里，切了脚趾切了脚跟鲜血淋淋的一幕，在幼小的我内心里埋下了阴影，她们其实也是很可怜的。



Tr3『リグレット メモリー』从人鱼公主故事里，跟王子结婚的别国公主的角度来看待整个故事，真是很少有的情节。她歌唱着凄美，让人感受无奈的唯美旋律，在月光下忏悔自己的罪孽。她，并没有救过王子，她，间接让人鱼公主化作了泡沫。尽管可恨，但她也抱着自知丑恶的灵魂在自责着。

一向唱rock偏多的kikyow所演唱的Tr4『幽閉 Tragicomedy』，让不少同好都觉得很感动。深情的男声，伴着催泪的伴奏，在黑夜里回荡着，更显寂寞。他所扮演的角色，是糖果屋这个故事里的兄长。虽然最后逃离了魔女的魔掌，只是他无法忘记自己当时的无力，不能保护妹妹，还要她来救助自己的那种不甘。

Tr5『Mrs. Jewel』是以同音圈比较常见的白雪公主为题材。扭曲的黑暗童话圆舞曲，伴着王后对白雪公主的嫉恨舞着，自己年老色衰，不是自己女儿的那个少女却越来越美丽，夺去丈夫的目光，如何能不是她的噩梦呢。而Tr6『my dear Alice』则是另一个常见题材——『爱丽丝梦游仙境』。歌曲开场大气磅礴，随即转入萝莉音演唱的，安静到有些孤寂的曲调，最后是全员热闹地合唱三拍华尔兹而结束。慌忙跑着的兔子，威悍的女王，咧嘴笑的柴郡猫，一切都那样神奇，不可思议。那样美妙的幻想世界中，有一个人在偷偷地恋着爱丽丝。永不离开座位的疯帽子，一直在等待被红茶所魅惑的爱丽丝来临。

只是这些不幸，在迷之少年看来还是不能满足他的胃口。其实人能够活着，有一条命，一口气，比起苦苦求生不得的那些人，何尝不是最大的幸福？乐观地活着，少些抱怨，多一些正面思想，才不会过的那样累呢。





囚われた孤独の蝶

『SYMHOLIC』 M3-33

虽然 Symholic 的碟我每次在展会开始之前都会试听，但入手还真是第一次，偏偏还正好赶上是张无料 CD……这家的风格是我喜欢的，但总因为作曲的缘故最后没有购入。看着 BK 上每次都不同，且都是大手的歌姬，真是不得不感叹阵容确实豪华。本次有幸担当歌姬的是一直都很忙的铃叶姐姐，我比较熟悉的还是她的和声，但没想到唱起有点 pop 风的摇滚也毫不逊色。曲子开场便很紧张，让人感到狂风四起，乌云密布，随之渐进，高昂地激奏着被囚禁之蝶的高喊。人们所瞧见的，都是飞蛾扑火，燃烧羽翅的灼热火焰，与散落在地的磷粉，却不能体会那种心情。就算被现实所困住，无法展翅也好，也会抬头看着自由的那片天空，露出带着期盼的笑容。命运，可以囚禁住人的躯体，却从来无法阻止人的内心、幻想、与心中的祈祷。





SOL ET LUNA

『A LITTLE BIT（後藤ハルキ）』 M3-33

民族风“横行”的 M3 可能很少有人会注意到这张异国风情的 CD，跟 mamyukka 合作过不少次的后藤，这次请来未羽精心制作了封面，并自家出了这张满载沙漠风情的碟。四首曲子分别是封面上从左到右四个少女的个人主题，对应拉丁探戈、阿拉伯风、爵士、西班牙舞曲这四种风格。Tr1『.Apaixonado – 愛の虜 –』的节奏十分摇摆，真不愧是探戈的元素，让人很想跟着一同踏起轻快的舞步。Tr2『Night bird』满载着沙漠的神秘，以面纱遮面的阿拉伯女郎，扭动水蛇般的细腰在月下舞蹈着。Tr3『Reminiscence』略微轻快的曲调下，暗藏着少女的寂寞和期盼，尽管听着是那样令人心疼，她却是带着微笑，给予世人祝福。Tr4『La Primavera』的前奏虽然是西班牙的曲风，但随着曲子渐进慢慢地步入现代的流行曲风，甚至最后听着怎么像动画的 ED 了呢 XD



機械都市インティモーラ

『ETHER』 M3-33

Ether 的歌姬樱璃在不久前退出了，不少同好都感到非常遗憾，为此社团找来了新的歌姬エルム凪（鼓掌）。本来还担心新的歌姬会不会听着不习惯，但全部听完之后彻底被迷倒了。对幻想曲风与多重录音合唱十分擅长的エルム凪，将这张专辑里融入了幻想民族风和哥特金属摇滚，全碟共 4 首曲子，Tr1 和 Tr 3 为哥特，Tr2 和 Tr 4 为民族，让人大饱耳福。

Tr1『Intymla』由清澈的八音盒作为开端，在随后的一瞬间提升气魄，展开了一个扭曲又充斥着欲望的冰冷金属之城，高亢的歌声与造语歌唱混合在一起，似乎在提醒着自己，就算是这样一个无可救药的悲惨世界，人类也依旧存着自己的信仰和希望。Tr2『幻想絵本』是三拍华尔兹的民族风歌曲，在美好与悲伤的两波情感的海浪中，满溢着两名被制造出来的机器

少女对世间的憧憬，以及实验过程的痛苦。她们虽然不是真正的人类，却那样热爱美丽的万物，渴望感受生命，这样的歌词配上美好浪漫的旋律更让人感到催泪。

Tr3『赫然の少女』于一段神圣的吟唱后，瞬间转入了念咒般的造语歌声中。全曲的节奏非常紧张，高潮更是像烈火般灼热地惊响着，似乎有什么黑暗的魔女在高声诅咒一般。机械都市燃起熊熊大火，两名少女终于离开了狭窄的房间，可看到的外界竟然是被大火炙烤着的城市，听到的是灼热海洋里的悲鸣。就算想要逃避而仰望天际，也不过是被火红映射到浓烟滚滚的黑夜而已……Tr4『忘却の花』摇曳美好到让人有点心痛，在平静中静静透露着悲伤和纠结的歌声，道出少女们的困惑与不解。大火燃烧的可怕情景，与自己梦想的世间太过迥异，既不是人类，是否就不需要心了呢？所以，我们也没有任何与谁在一起度过的记忆，不是么？就算自己不再存在于世，一切的一切，也还是会随着日子的渐进过下去……

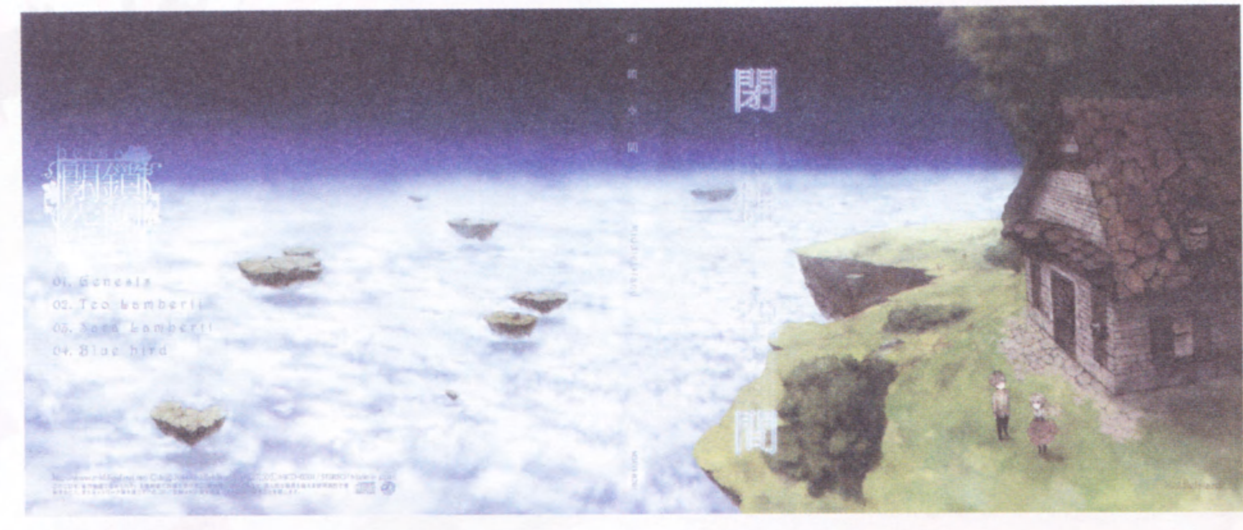


Mamyukka 过去有出过和风歌曲吗？从我开始接触到现在还真的一次都没有过，尽管オッカ个人也是给中惠写过不少和风曲子的。最近在原创同人里说到和风，总会想起久远跟尾崎合作的奇縁妖々館（原 Aliesia），但比起那样哀愁的情绪，我还是喜欢本碟这样有趣的和风呢。当然，Mamyukka 并未完全脱离过去的作品，物语风这一点还是保留着，并且在初回盘里还完全将 BK 和小说做成了一本非常精美，用红线装订的本子，实在让人感叹他们的用心。

故事讲述的是江户的一家大居酒屋里的四男——千代丸，在酒宴后回家的途中被不该是这个季节开放的樱花所吸引，误入妖怪町的故事。在快要被妖怪吃掉的时候，一名奇妙的妖怪的少女救了他，并给了他狐面具，带着他一起在妖怪町里冒险。笔者最喜欢的就是 Tr1『妖怪町奇譚』这首演歌配爵士的欢乐嬉闹曲，虽然听着是和风的一首歌，但其实整个节奏线和低音线都是爵士。一下一下的节拍，陪着喜庆的气氛，鼓声，以及まめこ百变的声线，让妖怪町更显热闹。间奏的说唱更是萝莉到不行，让人想抱住まめこ一般。Tr2『物の怪カルタ』和 Tr4『狐月』也都是很欢乐的曲子，唯独 Tr3『ゆふぐれかくし』让人感到非常寂寞，孤凉，像是漆黑的圆月下，独自一人坐在华丽的日式建筑顶端一般，孤芳自赏。

私心地说一句，まめこ你不去做声优真是太可惜了……M3-29 的正太侦探美女怪盗都能演绎，这次又如此强大，还有什么是不能的啊！





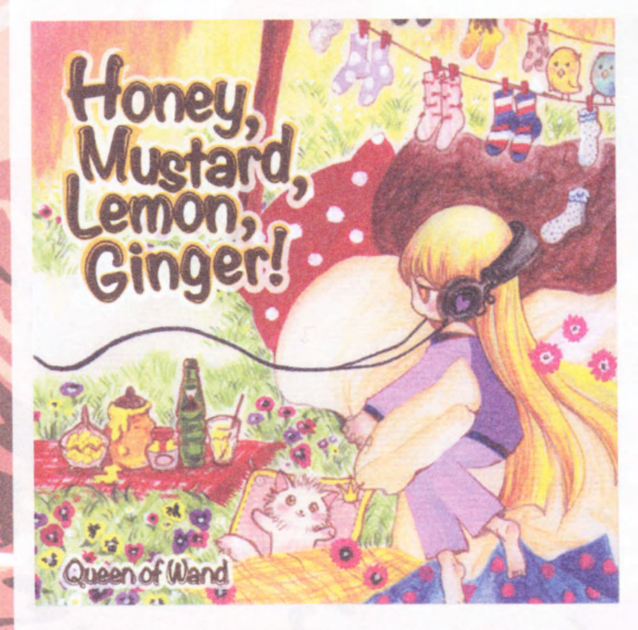


大约两年的时间没有见到中岛本家（连自家歌姬都跑去跟人家玩男声丽人了……）的 CD，不过也是没办法的事，到底是去动了手术而且视力还受到影响，真的很让人担心。不过如今看到中岛再次复出并且写了这样优秀好听的一张碟，等待也算是值得的了呢。

Tr1『Genesis』颇有好莱坞大片的配乐的感觉，提琴与合声尽奏沧桑，紧张的步调快速地扬起，一望无际的荒野在蓝天下显得十分荒凉。激流的钢琴声瀑布般侵袭了这份干涸的悠远寂寞，水浪一下一下地撞击着堤坝。伴唱的合音尽管寥寥无几，却更突显了那份圣洁的感觉。Tr2『Teo Lamberti』一开场便是高速的钢琴演奏与女声的伴唱，强弱交织的琴音，突显着刚毅，又与温柔相随。随后提琴便加入这场盛宴，台阶般地把气势推到最高潮，霸气地奏上最后一个尾音。Tr3『Sara Lamberti』则是摇曳的优美舞曲，女声歌唱着像是来自天际的异国语言，带来祈愿，送走悲伤，为这片大地祈祷安宁。终曲『Blue bird』是唯一一首人声曲，为何没有找紫来唱让人有些费解，但 vocal 的坂本千明也演绎的很不错。圣洁的让人想要跪下敬拜的感觉油然而生，大气的作曲不断鼓动着，似告诉人们无需有任何畏惧，只需勇往向前，振翅飞翔便好，直到冲破这封闭的空间，找寻到真正的自由。



一向以黑暗哥特摇滚为主的 Queen of Wand，这次破天荒地写了 4 曲非常欢乐阳光的电子曲，其中一曲还是 pop 风的小清新。全碟以食物，饮品为主题，甜腻到让人感觉被蜂蜜黏住，再逐渐融化；清爽到让人仿佛身临夏季的海滩。听久了睦鬼的黑暗歌曲，听到她这样卖萌说实话还真的有些不习惯，尽管睦鬼这位大美女的细腻声线，完全就是为了这样的曲子而诞生一般。只是最近几次在会场见到睦鬼，她都一改往常华丽视觉系的哥特装扮，身着清新的漂亮衣裙，化着淡淡的妆，带着十分和顺的表情静静地在摊位上卖碟。本来我只是一句笑语，说她最近是不是过的不好，新碟只有 4 曲也卖到 1000 这么贵，没想到与论坛上的同



好接触后，才知道她似乎真的有些不顺心的事，三次元的生活果然都不容易，我们如此，同人歌姬也是如此。在此衷心希望睦鬼能够振作，希望今后见到她的时候，还能是我在 paradise eve 演唱会上所见的那个高傲自信的美人。



我们在渴望飞翔，哪怕背上的羽翼并未完全成熟，但我们依旧会追求自己的理想，为梦而起航。solros 系列，无论是 M3-30 还是 M3-33，看到井上出来写曲的所有人都几乎感动到要落泪了，因为这张专辑，才让我们又一次感受到了井上磅礴大气的幻想民族风，中间也混杂着多种乐器大编制，崇高严肃氛围的宗教风。专辑中新曲和旧曲参半，但旧曲也都很用心地重编曲，连听过一年多的歌再次听到新版本也让我感动不已。

篇幅有限的缘故，所以笔者在这里选择几首自己最爱的简单介绍吧。

Tr1『.Eternal Memory』，悠扬的笛音吹起起航的前奏，乘在白云云端，俯视绿色的大地。Tr2『Ribet』，从缓慢到快的弦乐，仿佛停下一瞬又飞快旋转的时钟突然开始加速行走，随即化作马蹄不断向前走去。途中偶遇乌云，邂逅流畅钢琴所扮演的淅沥大雨也不退缩。Tr4『Wellensvania』的步调十分紧凑，像是军队进行一样在前进，庆祝的鼓点撞击着，将看不见的空气也一同抖动，让世界的心情也随着一同



欢庆。临近结尾部分忽地化作了缓慢的钢琴与交响，将欢愉平静了下来。Tr6『Äventyr』是一定要一提的旧曲重编，我在 M3-30 的歌评中对它的形容是“我们逐渐看到平静无风的海面上也卷起漩涡泛起波澜，高潮部分的简练，仿佛数条水柱唰地从海面上窜起直逼空中而去，在空中炸开与风展开激烈的搏斗”，如今，曲子延长的同时变得更加柔中带刚，帅气的战意未减，欢愉的曲调同时更加上扬。Tr8『ATRIA –With Earth's Shadow–』可以说是在大气中饱含催人泪下的演奏，钢琴凄美的回旋，中途有些迟疑的脚步，都将听众的内心牢牢捕获住，再添上一些惆怅。

翠亡き春のメモリア
『カナリアリズム』 M3-33

虽说星见苍人因为某事件进小黑屋（咳），不过曾经的搭档小鸟游这边如今没再受到什么影响，继续着她与其他作曲人的合作。本次



M3，小鸟游与鸟结歌组成了一个新团，名为カナリアリズム，作曲阵容实在豪华到不行，有本次非常活跃的塚越雄一朗，作曲一向非常美好的麻観りみゆ，固定冥界戏曲系列的シロ等等。但豪华归豪华，一张碟里头每首歌的作曲都不一样，也导致风格太过迥异，听着心情各种反复无常呢。

Tr1『こころメモリア』在试听的时候几乎所有人都产生了这是 V 家歌曲的错觉，大概是因为曲子轻松愉快，小鸟游也用了很细的声线来演绎高音的缘故。Tr2『擬城胎宮』的风格一听就能够感受到，麻观那种凄美又透明的钢琴作曲，虽然觉得小鸟游的声线不如她本人那样美得让人落泪，但也十分温柔，重叠钢琴优美的演奏简直催泪。随后的 Tr3『MEVIUS』是一曲节奏飞快的摇滚曲。Tr4『冥界戯曲 5 ~ルサンチマンの傲慢~』是笔者最喜爱的，小鸟游与凪佳二鼎力合作——冥界戏曲系列，如今到这张专辑已经是第五首了。还是那样诙谐的曲调，带着漠视一切的冷傲微笑，嬉戏人间与冥界。Tr5『天つ杯、酔の夢』大概是唯一能和封面的和服妹子互相辉映的曲风了吧，由三味线带起的作曲奇特的大正风。终曲『ともしび』为十分擅长飘渺空灵，造语的民族风作曲者石原けいこ担当，能够感受到小鸟游的演唱与她的曲子相驰而去，如两束光波般越走越远，飘向天际。

IMAGINE GATE
『ちびっこフォーク』 M3-33

自从 M3-32 过后，笔者一直都对星名优子的爱丽丝系列念念不忘。也许是星名优子真正发觉了自己适合的曲风，本次并没有出她常见的欢乐歌曲系列，而是将黑暗童话风的曲子延续了下来。尽管封面上的少女已经不是爱丽丝了，但不管怎么看，这个抱着兔子的可爱女



奏都还是有着她的感觉。

尽管只有两首歌，但星名的碟里居然会附带伴奏，这是极其罕见的。第一曲『Imagine Gate』已经超越 M3-33 所有良曲，成为笔者内心中的最爱了(所以说塚越这届实在太给力)。俏皮活泼的开头，把乐曲的海浪由远到近地带起，星名魅惑的歌声响起之时，周遭的伴奏忽然安静下来，再忽然奏起。少女在梦的国度中行走着，随着旋律进入了一个奇妙又让她困惑的境地。时刻来临，不可思议国度的冒险忽然开始，她跟着疯狂的高潮旋律奔跑，背景的伴奏音仿佛妖鬼在一声一声地尖叫嘲笑一般。啊，丢弃这无聊的世界，把手交给绅士般的小丑吧，远离现实世界，向着奇幻光芒满溢的世界前去。第二曲『Still girl』则是ちびっこフォーク的作曲者青田，与上一曲的热闹截然不同，是让人毛骨悚然的细腻慢歌。作曲中可以听出上一张爱丽丝作的很大既视感，尤其是与其中 Tr5『ハートの晚餐会』极其相似。虽然星名优子的声音很甜美，但配合这样的曲子反倒是越显恐怖了呢。





尽管本命歌姬叶月的 CD 此次破天荒地没有成为内心中的第一(被星名优子那首给占去了……)，但我对叶月的喜爱还是丝毫不减的。但要说一下我再也不相信叶月说要出清风明月的预告了，没一次准时的啊！本来预告有两张碟的，其中一张就是清风明月，最终只剩下了与海红合作的蒼炎の姫君。seraph 现在也是我每次必买的团之一了，两位黑暗哥特系歌姬能够一同合作，也带来了很大的惊喜。



开头的 Tr1『.entrance：降誕』是光ノ巣很擅长的欧式黑暗曲，从作曲就可以感觉到他给 alice eden 写曲的味道。提琴音贯穿全曲，氛围紧张到仿佛大难要降临一般，黑云压城城欲摧。Tr2『Le Rouge et le Noir』可谓是专辑中最出色的一首，简短却十分吸引人的前奏如狂风刮过，两位歌姬 -- 两位被王位选中的公主交织演唱，叶月的合音让这王位之争更显神圣权威，争权的战役与失去的美好混合交织在一起，最后旋转打散沉进静默里。叶月如念咒般的快速歌唱与诡异的提琴将战意正浓的 Tr3『Red Nightmare』带起，像是跳跃俏皮的作曲，实则燃满鲜血与死亡的恐惧，如螺旋阶梯一点一点地向下延伸。Tr4『双剣の姫君』又是两位公主的合唱，为了王座，自然没有什么姐妹之情可言。一向最适合舞曲的华尔兹节奏，为何听着竟是如此悲伤? 没有人天生就想争，只是到了这个位置，人都会争，不得不争！叶月和海红婉转的歌唱，如一波一波纠缠在一起的海浪朝前驶去，在震撼与投入的同时，内心隐隐作痛起来。Tr5『My DOLL HOUSE』为海红独唱，诡异的钢琴与提琴，配合节奏筑起牢笼般的人偶小屋，想要逃出却无能为力，只能任由黑暗将自己一点一点地吞没，把内心逼疯崩溃于虚无。Tr6『エス－黒橡ノ少女－』虽然是首华丽的曲子，却让人感动到想要哭泣。争夺后，望着那样悲催的过去，打散的寂寞，没有任何欣喜可言，不过是把空虚的内心变得更加空虚。结尾曲『exit：春眠』非常让人意外，是一首非常圣洁清纯的钢琴独奏曲，净化了所有的罪恶，化解了所有的忧愁。▲



▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 稗田阿吃
■美编 / 迷梦

大家好ヽ(*°▽°*)ノ，欢迎回到 Niconico 频道！本期 Nico 股票进展良好，新股“Love Live！”涨势明显，去年上市的旧股“舰娘”也风头正劲。上月曾说起过电影『冰雪奇缘』主题曲在 Nico 的相关作品，本月这股热度持续发酵中，出现了类似古文翻译版啦（番号：sm23543190）、超啰嗦版啦（番号：sm23581270）、利用 minecraft 再现 MV 场景（番号：sm23518265）啦等等作品，还有一个不光翻唱了歌曲还连带唱了“风雪声”“魔法声”效果音的恶搞版（番号：sm23507828）都异常有趣，对这个话题有兴趣的读者不妨再多看几个作品。本期汇报选取了最近最热门合唱曲和今年超会议相关的一些视频，希望大家食用愉快。今年的超会议和超 party 大家觉得如何呢？笔者特别喜欢超 Party 第二日的 Vocaloid 部分，曲目选择和衔接都十分有趣。近期虽然春光明媚，但是貌似周围的小伙伴们都有一点春困的迹象。所以我们不妨在这一期开头就介绍一点“运动”的视频吧！

【ふなっしー】ラジオ体操第1【踊ってみた】

番号：sm23387578 作者：ふなっしー

在日本有不少城市吉祥物，比如不少读者熟悉并喜爱的来自熊本市的吉祥物——部长“kumamon”熊，今年人气暴涨的“ふなっしー”也是其中的一员，吉祥物产业给各城市都带来了不小的旅游、商业利益。具体来说“ふなっしー”是日本千叶县船梨市的非官方吉祥物，以该市的特产“梨”为基础拟人化（其实就是个“梨精”w），该萌物最近在 Nico 上传的该做操视频被评为“迷之可爱”“迷之中毒性”。ふなっしー同学有着小短手、大头和水桶身材，却异常灵活地做起了体操，期间还不时发出“迷之喘气”…… 看它蹦哒地这么欢，大家不来一起做操吗？另外，ふなっしー也有出现在这次的超会议上哦。



【演奏してみた】陸上自衛隊中央音楽隊「千本桜」【超パーティーIII出演記念】

番号：1397789587 作者：陸上自衛隊中央音楽隊

不久前闭幕的超会议今年也很热闹，中间也有不少“迷之参与者”，既然政治家都能跑来光明正大地拉票的话，军乐团跑来做个二次元音乐专场演出也就不为过了吧 www 对面岛国真是个神奇的地方呢。众所周知黒うさ P 的这首『千本桜』自公开后就在榜单上高居不下，年末卡拉 OK 点唱榜单也是常年在榜。不过这次军乐团也来参一脚，难怪大家会在 Tag 里写“今天的日本也很和平”了呢╮(￣▽￣")╭这也是最近演奏区继专业小提琴家过来“屠榜”之后的又一次被“洗劫”。







NICO NICO

NICO NICO

いーあるふぁんくらぶ / みきとP feat. 小野友樹×江口拓也

番号：sm23253777 作者：小野友樹 × 江口拓也

另外一件来自唱见区的投稿特地选了这首合唱曲，其实是要说到声优的问题。以前就曾说起过关于声优在 Nico 越来越高的出现率的现象，一开始是出现在合作者的位置上，念白、部分合唱之类。这次素性搞了一张声优唱 Vocaloid 的专辑，而且第一张专辑发售后反响不错，已经确定今夏发行第二张，声优和歌曲都暂时还未公布。这首『いーあるふぁんくらぶ』就选自第一张专辑，人气声优小野友樹和江口拓也演唱，甚是热闹，中间念白的“专业性”自然有保证，这张专辑还给每位声优做了人设，选曲也充分考虑了歌曲的热门度以及和各位参与声优的相合度，从商业方面考虑的确是能吸引两方领域的粉丝。

另外本月唱见方面还有超元气的ろん的新投『マイリスダメー！ 歌ってみた』（番号：sm23379361）也一并诚意推荐。





ラブライブ 2期 OP が全く気付かないうちに鎧武 OP になる

番号：sm23430487

就在这篇开稿当日的早晨看新闻时，得知 KLab 公司本年第一季度由预计的亏损转为盈利，原因是旗下“Love live”的手游盈利超出预期。这从侧面说明了该作品现在在日本的人气度，不论是手游还是动画正在热播中的第二季，相关话题总牢牢占据各大门户网站热门，图站也是作品辈出。有人认为这部作品的成功是由于其和日本当前的偶像文化潮流的大量一致性。Nico 方面作品数也在默默上升中，比如这个视频其实是个偏恶搞性质的 OP 接续，它将『Love Live』第二季和『假面骑士铠武』的 OP 进行了桥接，由于中间某段两者的“超一致”性而无缝连接，从而引出了笑点。部分由于版权原因，nico 暂时相关作品还不够多，随着话题热度的上升，颇让人期待接下来的发展。



【ニコニコラボ】Blessing【VOCALOIDS】

番号：sm23304692
作者：halyosy 等。

若问起 Nico 最著名的合唱曲，大家都会提起多年前由 halyosy 和 that 等主创的『smiling』吧，4 月他们推出了一首新的合唱曲『blessing』，是 halyosy 特地为他外甥三岁生日而作，此满载祝福的作品也再次在 Nico 得到诸多好评。特别是集结了大量人气唱见的 A、B 两个翻唱版『【ニコニコラボ】Blessing【SINGERS ver.A】/【SINGERS ver.B】』（番号：sm23328696/sm23348371）更是吸引了大量再生数，数量巨大的超豪华阵容是正是卖点所在，随便一个唱见提出来都有不错的号召力，不过对于一些 smiling 时代入坑的老读者来说，看到 halyosy、that 这些名字再一次出现同一个作品里大概才是最感慨的吧。时光如此之快，连当年最当红的蛇足和 clear 的合唱版『magnet』都已经是五年之前的作品了呢。







最后播报两条 Nico 新闻，其一是由于绘师抄袭而非公开的名曲『【巡音ルカ】Just Be Friends【オリジナル PV】』（番号：sm7528841）的重新公开。其二是不少听众常用的 Nico 相关 Mp3 转换网站 Nicosound 的负责人由于版权问题和非法广告收益被起诉。这两者都和版权相关，与日本相比，国内版权方面还有较大的问题，不知将来国内这方面能不能得到更多的改善。不过名曲『JBF』的再公开真的对于 Nico 本身和 Nico 各听众来说都很有特殊意义。不知不觉啰啰嗦嗦了这么多，我们下期再会 (o゜・∀・)ノハーイ▲

在心灵的境界线上浅吟低唱

サカサマのパテマ
PATEMA INVERTED

手を離したら、
彼女は空に落ちていく。

■ 文 / 浅色回忆
■ 责编 / 稗田阿吃 白石 ■美编 / orangec

Chanting on the boundary of spirit

「イヴの時間 劇場版」の吉浦康裕監督最新作

サカサマのパテマ

浅谈吉浦康裕和他的作品




吉浦康裕

一 最初的学问——『水之语』 primal origin

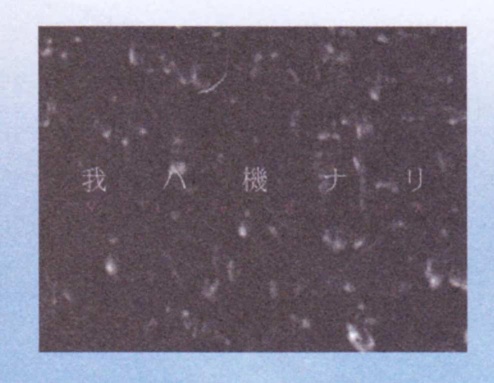
翻看日本独立动画人的履历，我们不难发现一个有趣的现象：绝大多数独立动画人第一次进入大众观众的视野，都是以一部短小精致的动画短片来实现的。而不管他之后又做出几多佳作，其中的要素无一例外都可以追溯到他最初的那部作品之中。或者说，那最初展现在世人面前的几分钟，便是创作者创作欲望所诞生的原点。

这样的例子数不胜数，比如天朝观众很熟悉的新海诚，不管是『秒速 5 厘米』还是『言叶之庭』，他的主题始终跳不出从『她和她的猫』开始就一直在阐述的距离感。凭借『回忆积木小屋』拿下奥斯卡最佳动画短片的加藤久仁生，他的毕业作品『The Apple Incident』的第一个画面，就是后来出现在『回忆积木小屋』中的方方正正的小屋。还有做出『头山』与『乡村医生』的山村浩二，在首部作品『水栖』中，他那荒诞阴冷的风格就已然定型。再看看庵野秀明和 GAINAX，『EVA』和『天元突破』这些作品的神性，其实早在天马行空的『DAICON3』中就表露无遗。

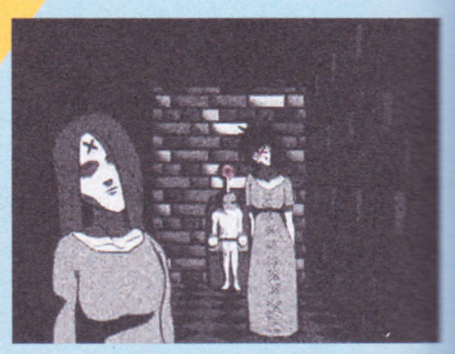
这其中的缘由也不难理解。作为初出茅庐的年轻人，做动画可不同于拿着一台 DV 也能拍出『女巫布莱尔』的电影制作。无论你有着怎么样的奇思妙想，最终还是要靠着一秒 24 帧的绘图来搞定。像山村浩二的『头山』，短短的十分钟剧情就用了一万多张手绘的原画。对于往往监督剧本原画一把抓的独立动画人来说。在最短的时间内向观众输出最深刻的情感便成了唯一的选择。所以这些作品的长度一般只是几分钟，刚好够说完一个故事便好。不过笔者今天所要介绍的，却与上面这些耳熟能详的名字无关，而是一个对于天朝观众来说并不太熟悉的名字——吉浦康裕。

吉浦康裕，1980 年 4 月 3 日出生，虽然出生在北海道，但他的大部分人生却是在九州度过。还是个孩子的时候，他便对建筑有着浓厚的兴趣。他就读的幼稚园的屋顶很高，并且天花板上还有大大的风扇。这个场景想必给童年的吉浦康裕留下了深刻的帅气印象，在他的『水之语』和『夏娃的时间』中，幼稚园时的记忆化成了连接机器人与人类的咖啡馆，成为了他标志性的场景之一。到了小学，他转而沉迷在科幻小说之中，并且读的都是阿西莫夫和菲利普・K・迪克这样大师的经典科幻小说。这为他今后创作中扎实的科幻逻辑打下了基础。小学毕业前夕，他还写了一本名叫『竜巻を追って』的小说，据说在同学之中颇受欢迎。联想起某只蘑菇在中学时就开始写『FATE』并且还以此勾搭到了一生的基友。笔者只能哀叹当时只知道埋头学习的自己实在是个人生的 loser。

上了中学，吉浦康裕在哥哥的影响下加入了演剧部，并且对戏剧产生了兴趣。虽然在报考大学的时候，他发现自己并没有成为演员的天赋，最终选择了九州艺术工科大学的艺术工学专业去学画 CG，但是戏剧对他的影响却深刻的反映在了他的作品之中。像『水之语』和『夏娃的时间』这种以咖啡馆为主要舞台，人与人之间的关系为主要线索的作品，正是戏剧而非动画的长项。



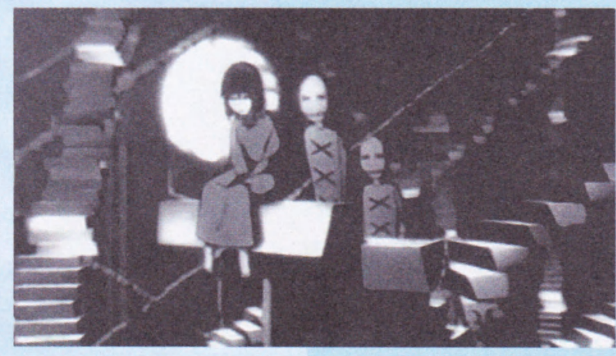




应该说大学是人生中最自由的一段时光，离家独立生活脱离了父母的管束，也没有了每天必须交给老师的作业，再加上不论你的爱好是什么，总是能在学校里找到足够的志同道合的同龄人。于是各种可能性也就如雨后春笋般破土而出。其中有的人选择了打 DOTA 和 LOL，也有的人则选择了制作动画。同他的前辈加藤久仁生和山村浩二一样，吉浦康裕也是从大学便开始独立制作动画。在大二那年，他用了两周时间做出了一部 3D 背景 2D 人物的短片『我ハ機ナリ』，这部短片不仅在校内引起了不错的反响，后来还在 NHK 卫星第一频道的“数字体育场”中播出。







初次试水便获得好评的吉浦康裕再接再厉，花了半年时间炮制出第二部短篇动画『德玛纳说』(キクマナ)。不过此时他显然还没有找到属于自己的方向，这部作品除了颇具特色的主视角运镜和诡异到无法理解的剧情之外，并没有什么令人印象深刻的要素。

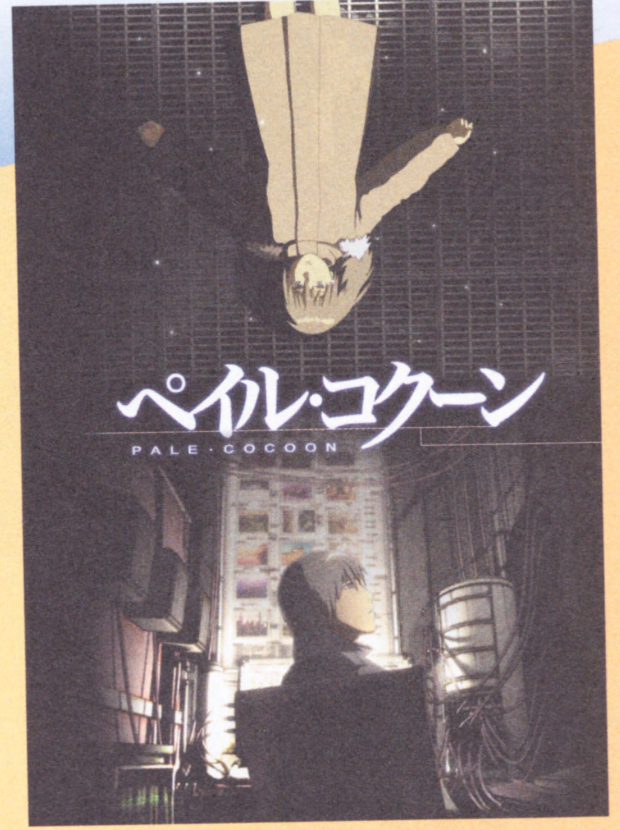
到了 2002 年，面临着毕业的吉浦康裕大概也觉得用自己之前做的晦涩难懂的作品尽管能拿到一些小奖，对于就业来讲却未必有足够的分量。于是『水之语』适时诞生。同时这部作品也成为了吉浦康裕风格确立的原点。这部只有 9 分钟的短片情节其实十分简单：一位刚刚失恋的男青年为了排解郁闷来到了名为“水之语”的咖啡店。狭小的咖啡店内不同顾客的谈话交杂在一起，让狭小的咖啡馆略显嘈杂却又莫名的安心。啜着苦咖啡的男主角在女服务员的指引下经由招牌后的小门踏入了奇妙的空间，发现顾客的言语都变成了一个个的水泡，随着人们的强调飘荡，随着人们的遗忘破裂。当他回到咖啡馆，心情已经舒缓下来了的主角却发现自己颇有好感的女服务员原来是个机器人，她帮助自己并非出于好感。而只是因为机器人三原则的要求。

『水之语』对于吉浦康裕的意义无疑是重大的。首先，这部作品终于不再晦涩，虽然其中不少的地方需要反复观看才能理解并且获得最大乐趣，但独具匠心的运镜已经足以征服一般的观众。在这部作品里，吉浦康裕熟练的使用近焦和远焦的推拉转换剧情的重点。也喜欢用斜向下俯视的镜头视角通过人与人之间的位置表现他们之间的关系。这些也成了今后他标志性的镜头语言。同时，『水之语』为他接连收获了三个奖项，这也让他的独立工作室“六花工作室”得以维持下去。并且也为他积累了足够的资本作为一个独立动画人走出校园，走向社会。



其次，从编剧手法上说，吉浦康裕巧妙的把人与人之间的联系穿插在动画的各个角落之中。比如他一共给了在读书的顾客两个镜头，第一个镜头特别摘抄了阿西莫夫的机器人三原则第一条：机器人不应该伤害或眼看人将要遇害而袖手旁观。第二个镜头则选择了凡尔纳『海底两万里』的选段：我们透过水晶玻璃向外窥探，仿佛在观赏一座巨大的水族馆。因为这两个镜头是穿插在其他顾客的闲谈之中，所以初次观看时并不会感到什么。而当看到故事最后，发现开导男主角的女服务员是机器人时，我们反过头来才发现机器人三原则的第一条代表着什么——因为女服务员看到男主不开心，为了防止男主受到精神伤害，才会在动画的开始主动去搭讪，且因为她是机器人，才会说“我可与失恋无缘”。而后在其他顾客要续杯咖啡时，也是因为系统判断保护男主的重要性大于接待顾客，所以才会在和男主说完话后再去接待顾客。并且吉浦康裕此时还狡猾的切换到了男主的视角，这样一来，就合情合理地没有让男主 / 观众看到女服务生的背面，可以把女服务生是机器人这个包袱留到最后。另外『海底两万里』的那个梗





则更为隐晦。在凡尔纳的原作中，这句话所对应的一幕是生物学家阿龙纳斯询问尼莫船长鹦鹉螺号的电力从何而来，船长回答是从水中提取氯化钠生成电力，正好与那条以“人们的言语”为食物的鱼相呼应。而阿龙纳斯看到海底的美景心情舒畅也对应了主角的失恋被治愈。可以说，这完全是作为经典科幻爱好者吉浦康裕给同是经典科幻爱好者的观众留下的彩蛋吧。

最后，在主题上，咖啡馆里的闲谈看似杂乱无章，处处连接的言语却正好对应“沟通”这个主题。就像新海诚的作品中始终在讲“距离”一样。“沟通”也是贯穿今后吉浦康裕每一部作品的关键词。在故事的最后，男主在女服务生主动的沟通下解开了心中的结。这也是吉浦康裕用善解人意的机器人和情绪波动强烈的人类做的一个对比。不过这一点我们还是留到下一章节里的『夏娃的时间』再详谈。

二 温暖的

warm feeling

——从『苍之茧』到『夏娃的时间』

可惜 2002 年注定不是属于吉浦康裕的年份。『水之语』虽然精巧又优秀，但在独立动画领域，2002 年的所有视线几乎都被有着“新世纪独立动画制作的金字塔顶端”之称的『星之声』吸引了。最终『星之声』的 DVD 卖出了 5 万套，即使和商业动画相比，也足以碾压大部分的作品。如此骄人的成绩自然也影响到了吉浦康裕，他当即放弃参加就职活动给别人打工的打算。跑回老家花了一年半的时间打造出了『苍之茧』。



毫无疑问，这部作品在形式上受到了『星之声』不小的影响。比如命名方式都是英文 + 日语，还都是“之”字连接。『星之声』全长 24 分 26 秒，『苍之茧』全长 22 分 54 秒，几乎没有差异。两者的主题曲插入时机也差不多。在笔者看来，这大概是吉浦康裕在模仿『星之声』的讲述节奏以求受到观众的欢迎吧。不过，他却忽略了最重要的一个事实，那就是『星之声』实质上是讲一场苦逼的异地恋，科幻只是个好用的背景。而『苍之茧』却扎扎实实的讲了一个人类因为环境恶化，不得已跑到月球上过日子还把以前的事情都忘了，自以为活在地球上的苦逼科幻故事。虽然挖掘局的各种细节以及颇有后工业时代味道的电脑证明了吉浦康裕的专业学的不错，虽然同名主题曲『苍之茧』足以比肩『星之声』的主题曲『Through the years and far away』，虽然给吉浦康裕做音乐的好基友冈田彻的实力也不比新海诚的好基友天门差。但是严肃作品卖不过煽情作品也是市场的定律，世间的公理。所以尽管吉浦康裕真的很努力，他的人气和接受度却远不如新海诚。

显然吉浦康裕也认识到了这一点。在 2010 年的一个访谈上，他提到『苍之茧』时，也坦诚这部作品的剧情有些晦涩，以及人物几乎没有个性，难以让观众喜欢上。同时，认识到自己极限的他开始寻求与他人的合作。等到了 2008 年，他的新作『夏娃的时间』低调地以 OVA 的形式分集开始播出。

イヴの時間

Are you enjoying the time of EVE?

Official Fan Book

オフィシャルファンブック

NAGI

RIKUO

AKIKO

CHIE

MASAKI

SAMMY

Introductions

Character&Worldview&Story

About

Technology&Charm&Android

Staff&Cast Interview

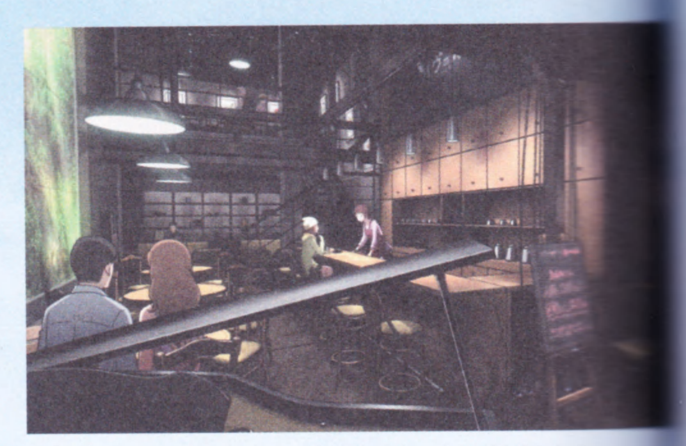
Side Storys

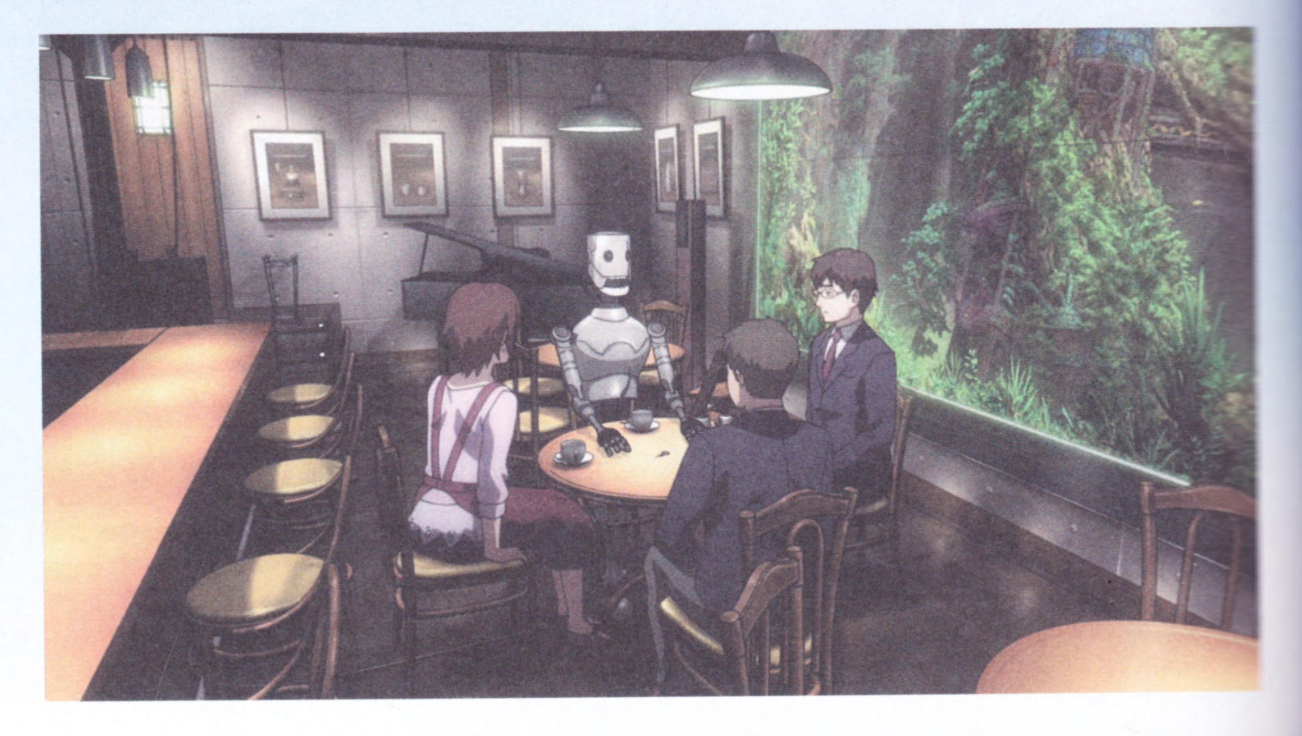
KOTOBUKIYA

同『水之语』一样，『夏娃的时间』故事发生的地点依旧是在那个取材于吉浦康裕幼稚园的，有着高高天花板和缓慢旋转的大叶吊扇的咖啡馆。只不过这一次名字被换成了“夏娃的时间”，服务生也不再是善解人意的机器人，而是善解人意和机器人意的凪（也许这咖啡馆就是凪买下的水之语然后翻修的）。在咖啡馆进门处的小黑板上，写着一条奇怪的规则：本店里人类和机器人无区别/请光临的各位协力遵守规则，享受快乐的片刻。原来在故事里的世界，虽然机器人在外表上已经与人并无二致，但大多数人还是把他们当做机械而非智慧生物来看。伦理委员会也规定机器人头上必须显示相应的光环以区分自己和人类。并且因为内置的情绪控制程序。在日常生活中，机器人大多数时间都是面无表情，只是单调的执行主人的命令。某日，故事的主人公向坂陆夫在给自己家的机器人萨米做维护的时候，发现机器人行动记录中显示她去过“夏娃的时间”，无法理解机器人为什么会擅自行动的陆夫拉着自己的损友真崎正和一同前往“夏娃的时间”调查。同时正和的父亲作为伦理委员会的成员，提议对国内可能的诱发机器人自主意识的场所进行清查。在“夏娃的时间”里，通过和亚纪子、耕次、莉娜以及西梅等机器人的接触，陆夫逐渐认识到机器人和人类实际上是没有什么区别的。很多的时候他们反而比人类更重视身边的人和感情。明白了这一点后，他在钢琴比赛上风头被机器人抢去的心结也随之解开，重新弹起了钢琴。对萨米的态度也从之前把她视作一个工具，转变为看做是家庭的一份子。同时，正和也与陪伴自己多年的育儿机器人泰克斯重归于好，原本对机器人的自主意识持反对意见的他。最终阻止了伦理委员会的密探，并且决定去和父亲谈一谈。

从『水之语』到『苍之茧』再到『夏娃的时间』，吉浦康裕的进步显而易见。首先他抛弃了自己风格中晦涩难以理解的部分，其次他也加强了人物性格的塑造，不再是之前单纯的以故事和镜头拉动观众的兴趣。某种意义上，『夏娃的时间』其实就是『水之语』的重塑加强版。

名义上的主角向坂陆夫只是做一个穿针引线的工作。实际上故事的主体部分还是咖啡馆里的那些顾客。在陆夫和正和眼里的元气女孩亚纪子竟是同班同学的家用机器人，在咖啡店中的健谈和在日常生活中的沉默判若两人。相互爱慕并且都以为对方是人类的耕次和莉娜其实都是各自有主人的机器人，纠结在对主人的服从和对恋人的感情中只求片刻的温暖。无微不至照顾小千惠的西梅爷爷的真身是政府新研发的老年型机器人，为了不让千惠知道真相而对主角鞠躬致谢。哦，还有被主人抛弃，却到生命最后一刻也不忘主人家小孩给自己起的名











字的卡托朗。以及特意去"夏娃的时间"购买咖啡豆，就是为了得到陆夫一句称赞的萨米。在故事中，吉浦康裕塑造的机器人无论外形像人或是不像人，似乎都比人类更有人情味，更真诚一些。

相反，他作品中的人类，比如回到家就窝在沙发里看电视的姐姐，又比如一周也见不到一次面的父母，人与人之间的距离反倒在不知不觉中比人与机器人之间的关系更为疏远。更别说还有类似正和父亲这种，害怕孩子更亲近机器人就给机器人下达不许和孩子说话的命令的自私的人，以及害怕讲出自己把机器人当做家人的事实，于是用各种谎言遮掩的同学。这么看来，机器人不苟言笑的假面具是由命令强制加上，人类脸上的假面具却是自愿戴上。说穿到底，在故事中人类和机器人的区别，实际上只剩下一些由 0 和 1 组成的规则来支撑。在那间自由的咖啡馆里，机器人与人类一样喝着夏娃特调，一样谈论着生活中的琐事。有的时候，种族也好群体也罢，其中的界限和枷锁。完全只是人类这种脆弱的生物自己给自己加上的，所谓庸人自扰正是如此。

6 集 OVA，总计两个小时的时间。对于许多观众来说『夏娃的时间』的长度是最让人不满的地方。明明剧情发展到伦理委员会的清查逐步扩大，也许又一个"时坂事件"将被别有用心的人制造出来。况且正和不是要和父亲去摊牌么，怎么能都不交代就直接打出 END 的字幕呢。其实吉浦康裕想继续做下去的话，他当然可以继续做下去。以『夏娃的时间』的题材，至少也能做个 13 集的季番。可是——这样有必要吗?

『夏娃的时间』并非是『银翼杀手』，也不是『我，机器人』，更不是『大都会』。虽然剧场版的主题曲『I have a dream』不禁让人想起马丁・路德・金的那篇著名演讲。但吉浦康裕的核心主题始终是"沟通"，而不是探讨机器人的社会地位。他选择机器人作为主题，一方面是他的科幻素养使然，这是他擅长的领域。另一方面则是机器人和人类这两个从物质组成上完全不同的群体之间的交流，不正是"沟通"的最好题材吗? 『夏娃的时间』向我们阐述的是一个再简单的不过的道理——平等相处，互倾心声。在咖啡馆里这样做了的机器人和人类之间都能互相沟通理解。而人类之间却要被自己设下的条条框框所制约住。到底两种群体谁更像机器谁更像人呢?

朴实，这也是吉浦康裕的一大优点。在开个高达都得裸飘一下的 ACG 作品中，"互相理解"这个题材可以说遍地都是，但吉浦康裕总



是能给我们惊喜。作为压轴戏的正和与泰克斯的故事，笔者相信大多数观众肯定还以为是老掉牙的“误会——解开误会”的套路。却没想到正和早就知道父亲给泰克斯下命令的事情。他所生气的并非是泰克斯不与他说话，而是他与泰克斯的感情还比不过一条命令。这个矛盾点的设计出人意料又在情理之中。毕竟正和也是个十几岁的中学生了。机器人发声原件坏了这种理由能骗得住几岁的孩子却不可能还骗的住他。同时，他的父亲也并非是多么邪恶的坏人。看他和正和说话时的和颜悦色，大概也只是个想做好父亲却早已失去和人平等沟通能力的可怜人。所以故事在此戛然而止便也合情合理。罗马不是一天建成的，机器人和人类的关系也不是一个事件就能扭转的。

并且正和为了机器人去对质父亲，陆夫把萨米视作家庭的一份子已经代表了年轻一代的观念转变。故事的结尾处芦森博士默认“夏娃的时间”存在也说明整个社会对机器人的接受度在逐步提高。吉浦康裕并非是一个喜欢煽情的人，无论他要传递的情绪是阴郁还是温暖，都会小心的揉碎，均匀地洒在整部作品之中。虽然没有特别让人印象深刻的重点情节。但看完之后情绪却已经在不知不觉间渗入观众的身体之中。比如『夏娃的时间』就像一杯夏娃特调。品尝之后让人整个都温暖了起来。

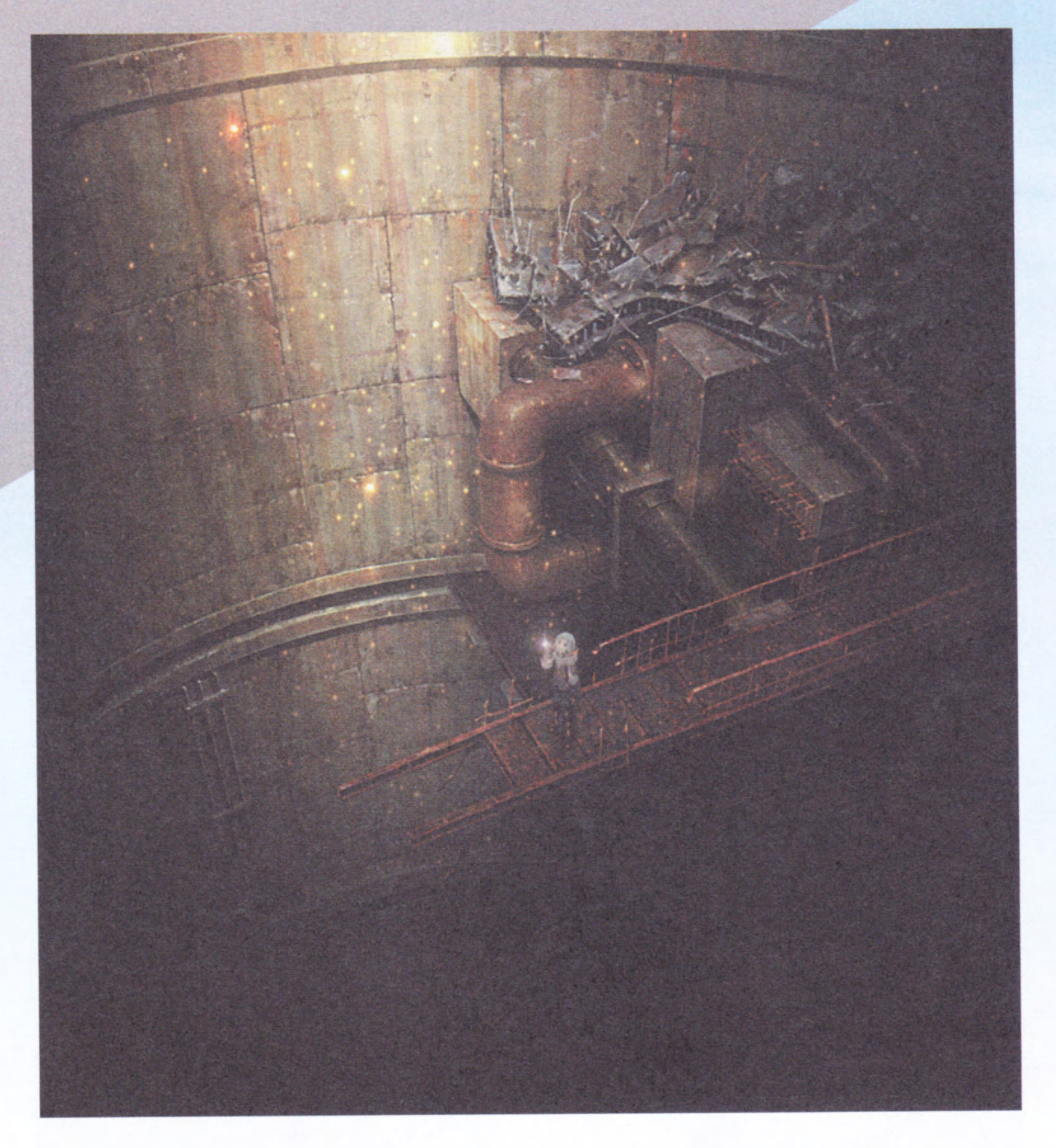
当然，在这个故事中，吉浦康裕依旧没有忘记放置一个给经典科幻爱好者们的彩蛋，由潮月所写的那条解除机器人感情限制的代码编号为 1138，这个编号来自 1971 年的一部老片，讲述了在 25 世纪的极权国家里，编号为 THX1138 的工人放弃政府下发的控制思想的“镇静剂”，开始实行自由意志的故事。正好和咖啡馆里的那条特殊命令的内涵相对应。



三 前进的步伐 ——『颠倒的帕特玛』与『HARMONIE』

progress step

在制作完『夏娃的时间』后，吉浦康裕出现在大众视野里的时间并不多。只是帮倒 A 档设计了一个片头 OP。参与了梦寐以求的『EVA・破』的设计工作，似乎主要负责海上场景和海水还原的那部分。然后就是给『NTR 的小镇』和『夜樱四重奏』分别作了 OAD。反正『夏娃的时间』的票房有 2000 万，碟片也卖出去一万多张。虽然总收入并不是很多，但相对的宣传成本和人工成本也要少的多。所以这段时间里吉浦康裕大概是不缺钱花，专心研磨下一部作品了。



果然，在 2013 年，同样是没有什么大规模的宣传。在经过一次跳票之后，吉浦康裕的新片『颠倒的帕特玛』登陆了法国安纳西国际动画电影节。这次的作品可算吉浦康裕迈出的全面向商业化靠拢的一步。从偏向主流审美的人物设计，到不设花巧简单直接的故事情节，都可算是照顾一般观众的做法。与此同时，吉浦康裕也没有犯『追星星的孩子』那种非要去拍自己不擅长的领域的错误。『颠倒的帕特玛』虽然有着一个相当不错的点子——因为一次实验。所以人类的重力颠倒了，产生出拥有完全相反的重力方向的两族人。以及一个相当不错的双重反转——原本以为是地上人的爱贺人才是反转人，原本以为是地下人的地底人才是正常重力的人类。但本质上这些点子和剧情反转同『夏娃的时间』里的机器人三定律一样，都只是吉浦康裕为了阐述“沟通”这一核心的道具。『夏娃的时间』是人与机器人的区别，『颠倒的帕特玛』中则干脆让人们受到的重力方向不同，以表现立场上的根本区别。

这种情况下的“沟通”似乎是完全不可能的。帕特玛和艾吉的父亲便是因此而丧命。然而只要人的求知欲不会消失，那么前人未竟的事业就肯定会有人接替下去。果然，帕特玛在监督的故意安排下遇到了艾吉。两个人发现只要抱在一起，便可以跑得更快飞的更高，摆脱可恶的政府追兵。

如果你以为到此为止就“沟通”结束了，那么就太小看吉浦康裕了。在故事的前半段中，虽然艾吉和帕特玛是互相帮助的关系。但要是说艾吉真正了解了帕特玛却未必。吉浦康裕在





故事中向我们传递的是——只有亲身体验对方所体验的，才能真正理解对方的处境。在帕特玛被抓之后，艾吉独自前往地底人的世界，在这里他反而成为了反转人，这才真正体会到了帕特玛的害怕和脚下没有坚实的大地的不安感。都体验过正常和倒转的两个人才算是真正的互相理解。

同时，在小说的补完中，我们得知地底人原来就是研究重力反转的科学家群体。在绝大部分人类都遭到重力反转飞向宇宙后。这些科学家自知愧疚，把救下来的重力反转人类送向地下。给他们建造了和地球上一样的地底环境。自己则成为反转人类的守护者，世世代代住在地下的废墟之中。

然后又过了不知道多少年，虽然科学家的后裔已经研究出把重力反转回来的办法。但是爱贺人已经拒绝再与他们做任何沟通。随着时间的流逝，世界的真相逐渐只掌握在双方最高领导层的手里，一般民众早已忘记了真正的历史。到伊邪武良即位的时候，他从前代的爱贺领导那里得知了世界的真相。相信只有让人民觉得自己是脚踏实地才能维持人心的稳定。于是他开始实行比前代还严厉的恐怖统治，一方面用洗脑教育让人们觉得天空是罪恶的存在。另一方则派人抓捕地下人，以免地下人的存在被一般民众所知。于是就有了『颠倒的帕特玛』这个故事。

最后在真正的地表上，帕特玛带着受伤的艾吉走向广阔的原野，一切仿佛又回到了原点。科学家的后代们为了赎罪，守护着受到伤害的反转人。只不过这一次，我们可以相信不会再有因为沟通不畅而产生的悲剧。

平心而论，『颠倒的帕特玛』整体上并不如『夏娃的时间』出色。在

票房和口碑上似乎也没有达到前者的高度。究其原因，虽然吉浦康裕依旧在谈“沟通”，但可能是太为了向一般观众靠拢。片中对于两个立场的族群——爱贺和地底人之间分歧和融合表现的十分不够。毕竟帕特玛和艾吉至多只能算一对个体之间的了解。除了伊邪武良之外，其他的角色似乎都对另一方并不抱有特殊的恨意或者厌恶。然而试想在现实中我们如果看到脚向上站在屋顶的人，至少会感到生理上的恐惧和不舒服吧。吉浦康裕虽然依旧有着优秀的镜头运用，『颠倒的帕特玛』的画面品质直追新海诚和吉卜力，整部片子也十分流畅有趣，完全不会让人感到沉闷，可却少了最重要的值得回味的东西。

对比之下，他为“动画未来 2014”制作的短篇『HARMONIE』就得心应手的多了。HARMONIE 是法语中和声的意思。这个精致的故事实际上只是截取了某所学校的某个班级的几天时光。吉浦康裕再次把镜头拉近至我们的身边，首先极为写实和残忍的（笑）描述了一群死宅和一群现充之间几乎不可逾越的鸿沟。然后在一起偶然的恶作剧中，有着绝对音感的主角听到了他所关注的女生真镜名树里小时候哼唱的歌。于是本来分成两个世界的死宅和现充突然间有了接点。不过树里并不想提起小时候的不开心的事情，实际上也没有期望男主会理解她的梦境。只是因为男主能弹出那段曲子以及说喜欢那段哼唱，所以抱着试试看的心理借给了他 MP3。

(c)吉浦康裕・株式会社ウルトラスーパーピクチャーズ／文化庁 アニメミライ2014

下面故事则完全在吉浦康裕的掌握之中。当观众纷纷以为主角的脑洞和树里的脑洞连在一起，连做梦都能梦到一样的场景时，吉浦康裕一把把我们拉回现实，告诉我们男主之所以能准确说出树里的梦境，只是因为树里把对梦境的讲述也录进了 MP3。当观众再次以为男主揭破了画去道歉肯定就真相大白了，吉浦康裕又一把把我们拉进梦幻，在巧合之下，树里更加认为男主和她心灵相通。一方是高山流水遇知音，另一方则是误打误撞捡便宜。『HARMONIE』中所描绘的相互理解似乎完全超出了我们一般的认识。因为这根本就是一场美丽的误会。

然而，即使这只是美丽的误会又如何呢。在 KOKIA 如痴如醉的清唱中，表现梦中故事的片尾曲无疑是对剧情的一种总结。代表树里的阿茹莱妮虽然是机器人，但是却没有其他机器人脸上呆板的面具。代表男主的少年虽然是贫民，却没有其他贫民的垂头丧气。换言之，其实现充的世界与树里，宅的世界与男主都只是相似，而不是契合。从片子中的细节可以看出，现充和死宅两边都是三人组，可明显是组内其他两个人之间更为亲密，也更统一行动。从这层意义上讲，树里和男主都是孤独的。而两个对音乐有共同交点的孤独的人，自然而然的就会互相吸引。在动画的开头，男主对树里的世界的看法是：“那一定是我们无法触及的世界。”到了结尾，他的态度已经转变成“但是我还想要更加深入（树里的世界）。”既然树里终于得到一个愿意深入并且真正的去了解她的人，那么这其中是不是有什么误会已经不重要的。因为关于他们两个人之间的“沟通”，才刚刚开始。

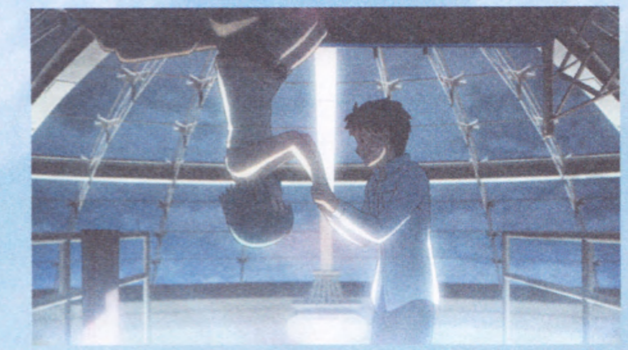


在若干年之前，曾有个“独立动画三杰”的说法。那时候新海诚刚刚做完『秒速 5 厘米』，达到迄今为止他职业生涯的顶峰，吉浦康裕还在琢磨刚有雏形的『夏娃的时间』，竹内谦吾以一部『远方城堡里的优娜』展现了令人惊讶的 CG 电影技术。

时至今日，当年的三杰已经各奔东西。新海诚选择的道路可谓兜兜转转，从放弃自己风格的『追星星的孩子』的失败到风格回归的『言叶之庭』的成功，他故事中的人物终于开始倾听内心的呼唤，顺应欲望的驱动。结尾也由以往爱别离的伤怀变成了云消雨霁的积极。在今年推出的短片『Cross Road』中，新海诚再次证明了他









主片长不超过 5 分钟的领域里的无人能及。如果说在『她和她的猫』以及『星之声』中，他尚需一组连续的画面来表达所传递的情绪，那么在『Cross Road』中，他已经可以仅用一个场景就做到同等的表述。离港的船只、斜射阳光里漂浮的灰尘、考试铃响翻开试卷的那一刻、以及录取榜下蹦蹦跳跳的女孩。在短短的两分钟内，从惆怅到激昂再到幸福的情绪被完美的表达出来并且起承转合的极为顺畅自然。新海诚前进的方式正如他极力表现的爱情那样，每一次的失败都是为了下一次的尝试所必须付出的代价。

作为日本 3D CG 动画的先行者，竹内谦吾则在独立动画界中昙花一现，转而潜心钻研技术。实际上，『远方城堡里的优娜』作为他唯一一部监督的作品，虽然在画面表现上无可挑剔，剧情上却如同白开水一样平淡。或许他本来的目的就并非是成为一名监督，而只是需要一个展现自己技术水平的机会。此刻，他如愿以偿的作为著名CGI 动画工作室 Marza Animation Planet 的核心，活跃在一幕幕动画场景以及游戏过场的背后



那本文的主角吉浦康裕呢?

从『夏娃的时间』到『颠倒的帕特玛』再到『HARMONIE』。他前进的步伐缓慢而稳定。我们不难发现他的创作历程是每部作品完善一个自己的短板。『苍之茧』实现了一个完整的故事，『夏娃的时间』为角色注入了个性和情感，『颠倒的帕特玛』做到了真正的动画长片（『夏娃的时间』是先以 6 集 OVA 的形式播放的），『HARMONIE』则在编剧和人物塑造上又有了新的进展。相比更偏向商业化的新海诚以及已经离开了这个领域的竹内谦吾。吉浦康裕和他的六花工作室则不紧不慢，宁缺毋滥地贯彻着自己的理念。现在，他一如既往的没有公布下面的工作计划，只是在『Newtype』上开了一个小小的专栏写杂谈，当然其中的内容大多与机器人以及人工智能有关。

在本文的开始，我们曾说每个独立监督的第一部作品，都是他创作欲望的原点。

在本文的最后，我们不难发现他们的每一部作品，都是为了完善那个原点而做出的努力。

努力是为了进步，进步则是为了实现梦想。

这大概也就是每一个创作者的——未来的方向。

我知道
那小小的双手
能怀揣多少梦想步履蹒跚
虽然那时候也有你的笑脸
但我还是悄悄的
兀自饮泣

没关系的
我永远都会伴在你身旁
抹去泪水
带走苦痛
只要和你在一起 ▲



此前，藤岛康介那创作长达二十年之久的人气漫画『我的女神』终于完美落幕，给女神的故事画上了一个圆满句号，让粉丝们看到了有生之年的曙光。

无独有偶，女神 GK 成品手办也适时翩翩降临，立体化重现！现在展现在眼前的就是由 Gathering 推出的涂装成品［贝尔丹蒂豪华服飞］。

Belldandy 贝尔丹蒂（贝璐丹迪），是在剧情里面最先登场女神，同时也是作品中的超人气女神。为了达成萤一的愿望而来到了这个日本，年龄相当于人类的 21 岁。但在本款手办上所表现出来则更为年轻。

手办设计整体给人就是“飘逸出尘”, 女神气息充分展现，宽广衣袖无风拂起飞扬，张开如硕大蝶翼，极具视觉感。衣裙轻盈款款，盘旋飞舞于脚下，作为手办支撑点同时，也让作品展示效果十分赏心悦目，有几分飘飘乎遗世独立之感，把女神飘逸圣洁之感衬托得淋漓尽致，强烈吸引眼球。

女神面相上，五官精致，双目紧闭，神情悠然，一头亮褐色长发翻飞飘起，高于头顶，说不出的飘逸，给人一种浑然天成之感，让玩家在欣赏之中随时能真切感受到迎面扑来的女神气息。背面角度，长发飘扬，还有凌于空中的姿态，纯洁美好却更加大气典雅，更增添飘逸之感，完美地展现出贝尔丹蒂所散发出来女神气质。

整体色调简单，衣服只有蓝白之分，层次感非常分明，涂装表面干净细腻，衣服繁复褶皱表现精致真实，尽现独特张扬高雅美感。

信息

贝尔丹蒂豪华服飞
售价：RMB 1,497.54
VIP 价：RMB 1,392.71
产品编号：PF1180
系列：我的女神
高度：38.50 cm
重量：3.19 kg
部件数量：1　件
比例：1/8
涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/19280
GK 白膜：
http://www.e2046.com.cn/product/1541

超级破叉子 首度登场





信息

超级破叉子啤酒女郎版
售价：RMB 938.55
VIP 价：RMB 872.85
预计推出日期：2014 年 07 月
产品编号：PV4612
系列：超级索尼子
比例：1/6
制造商：A+
PVC: http://www.e2046.com.cn/product/20732



同样跟超级索尼子来自相同游戏厂商 Nitro+ 的全新虚拟偶像超级破叉子（すーぱーぽちゃ子）最新手办登场。这位于 2014 年 4 月闪电于 Nitro+ 官网公开角色一公开被受到了强烈关注。目前 Nitro+ 也正在和她洽谈推出『破叉互动（ポチャコミ）』等新游戏，她本人也希望有朝一日可以追上拥有高人气的前辈超级索尼子的脚步。

手办造型用的是 [夏日啤酒] 主题。一身俏丽短裙，完全无法阻挡那充满肉感身材的展现，还有那阳光的甜美笑容，真是充分体现了人物身上那元气满满的活力。

梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士 3 梅露露







信息

梅露露 (PVC)
售价：RMB 671.52
VIP 价：RMB 562.07
产品编号：PV3326
系列：炼金术士梅露露
高度：20.00 cm
比例：1/8
制造商：Phat Company
PVC: http://www.e2046.com.cn/product/17110

来自 GUST 经典 RPG『工作室』系列的梅露露，人气丝毫不逊于同期 GALGAME 女性角色，现在继托托莉和罗罗娜之后，手办会社 Phat! 又毫无意外的推出了系列第三弹 PVC 梅露露。

手办 1/8 造型，洋溢着公主风格华美的画面被完美还原，和原作一样鲜亮明媚的色彩。面相精致，深邃海蓝眼瞳明亮清澈，笑容开朗可爱，极富少女特征纤细身体曲线在充满元气的动作造型下充满萌气与活力，修长美腿也得到极好展示。当然还有七彩斗篷是最大看点没有之一！斗篷内侧色彩渐变效果十分夺人眼球！

扫二维码，GK 优惠第二弹！扫一扫这个二维码，使用密码“DRU1-TMXX-YL07-1YMG”，就可享受这款编号为 FG8284 GK 版岛风 9.5 折优惠哦，有效期 5 月 1 0 日至 6 月 1 0 日，好机会不要错过 ~ ▲





醒醒吧！VS 爱生活！

Idol anime tour competition

偶像宅圣地巡礼的顶上决战

——「LoveLive!」圣地中的圣地之旅

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、稗田阿吃 ■美编/ASKI

在笔者之前撰写偶像文化及偶像动画专题的时候，注意到了一个名词叫“艺能圈”，翻译成中文大致就是演艺界的意思吧。除了日本全国性的艺能圈以外，其实在各个地方上也有规模大小不等的艺能圈。当初山本宽之所以把『Wake Up, Girls!』的舞台选择在仙台，其中很重要的一个原因就是仙台是日本东北地区艺能圈的大本营，仙台的艺能圈就宛若战国时代的奥州大名，是可以号令一方的地方诸侯。宽叔把自己定位于地方割据诸侯势力，那么他试图要推翻颠覆的势力又是什么呢？毫无疑问，自然就是以东京为据点的 BANDAI×NAMCO 帝国，后者所立足于的东京艺能圈也是日本艺能产业最繁荣的地方。

之所以不指明『WUG』挑战的对象乃是『偶像大师』或是『LoveLive!』，而以 BANDAI×NAMCO 来指代其实是因为大概很多人还不知道『偶像大师』与现在正当红的『LoveLive!』之间的关系并非大家想象中的老牌帝国与新兴豪强之间的竞争关系。恰恰相反，以上两部作品都有着同一个金主，那就是 BANDAI×NAMCO，所以更应该将其看做是同一个阵营旗下携手对抗战国列强的帝都偶像“姐妹花”才对。

所谓的“偶像的战国时代”本来就很注重地域情结，现在的偶像动画也是如此。或许在『偶像大师』刚刚兴起的时候还没有那么强烈的地域意识，765PRO 的成员中有明显来自于东京以外的成员，游戏在推出伊始也曾安排成员们在一个手机网站提供的增值服务中进行了一次从最南的冲绳到最北的北海道之间囊括 10 个地方的全国性巡礼。不过自从游戏 2 代发售，接着又拍摄动画版之后，这种全国性的企画就几乎一个也看不到了，765PRO 成了一个真正以东京为大本营活动的偶像事务所。这种地元化的倾向到了『LoveLive!』时得到了进一步的确认和强化。很有趣的是，虽然『LoveLive!』最初也发足于『电击 G’s』上著名的读者参与企画，但读者能够左右的因素仅仅局限于偶像组合的命名权、迷你组合的成员人选等其实无关紧要的项目，企画主早就把作品舞台选定在了东京都千代田区一所叫国立音乃木坂学院的女子高中里，也就是说 μ's 的大本营就在东京，她们要代表的是东京的学园偶像势力来挑战各地群雄。

于是，这样的一幕就出现了。当宽叔奔波于以仙台为原点的东北各县市之间进行各种取材时，SUNRISE 却悠然自得的在东京都内其伸手可及的范围内到处转悠，不费吹灰之力的就把取景工作给做完了。我大“三瘸子”虽然神作遍地，强将如云，但在实地取景和圣地巡礼方面的建树却实在不多，近几年最拿得出手的作品居然还是那部口碑不佳的『夏色奇迹』。当深得京阿尼真髓，以圣地创造者自居的山本宽，遇上财大气粗，向来不把圣地巡礼当回事的 SUNRISE，这一回合的顶上决战是否意味着早就失去了胜负悬念了呢？



国立音乃木坂学院在设定中是一所坐落于东京千代田区的女子高中，这个看似普通的命名其实大有学问，其中包含了两层含义。

首先音乃木坂学院是一所“国立”学校，根据 2005 年总务省出版的『青少年白书』中披露的数据，日本有全日制高等学校 5418 所，这其中国立高中只有区区 15 所而已，其中大部分还都是一些国立大学的附属中学，独立经营的国立高中在日本绝对可以用“凤毛麟角”来形容。虽然一度面临废校的危机，但企画者所赋予音乃木坂学院的“高贵”地位并未因此而改变。其次，音乃木坂学院所在的地区是东京的千代田区。为什么选择了东京 23 区中的千代田区？既不是 SUNRISE 所在的杉并区，也不是 BANDAI×NAMCO 总部所在的品川区？『LoveLive!』大金主之一的角川书店总部所在地虽然在千代田区，但『LoveLive!』选择以千代田区为大本营的用意绝非如此简单。

东京都由于包含了周边大片的卫星城市，所以面积达到 2188 平方公里，这其中包括了很多孤悬于大洋上的海岛，以及面积广大的多摩地区，去掉这些周边地区的话东京的都市区域就是 23 个区。从地理位置上说，千代田区处于

东京 23 区的正中央，从某种意义上说东京是围绕着千代田区一点点向外扩张开来的。在江户时代，德川幕府的大本营江户其实指的就是现在的千代田区，过去江户城也叫千代田城。想象一下德川幕府坐镇千代田号令全国诸侯的时代，足可见千代田至高无上的地位。日本原来的首都在京都，但自江户时代以来京都作为首都的地位逐渐下降，江户的地位不断提高，以致于明治时代首都正式从京都迁到了江户并改名为东京。天皇从京都移居东京，其居住的御所自然沿用了以前幕府将军居住的江户城，经改建以后成了现在的皇居。皇居所在的地方就是全日本的中心，这一点想必在日本人里都有共识。

作为天皇皇居的所在地，千代田区固然特殊，但这还不是其作为“日本的中心”唯一的特殊之处。目前包括国会议事堂、首相官邸在内的很多国家政府机关都设在千代田区的日比谷和永田町，这在笔者前两期的『穿越市井之地，自由行走于东京的街巷』一文中已经提到过。警视厅本部、最高裁判所等司法机关也都在千代田区。不仅如此，代表着日本新闻及出版舆论的读卖、产经、日经、每日新闻等大手新闻社的本部，以及角川集团和一桥集团（下辖小学馆和集英社）这两家在 ACG 产业领域有着统治性地位的大手集团公司的总部也不约而同地设在了千代田区。如果再将圣地秋叶原也考虑在内的话，那么千代田区作为全日本 ACG 产业的中心恐怕也是八九不离十的了。

『LoveLive!』就这样高傲地将舞台放到了从各种意义上都堪称日本中心的千代田区，这种高高在上，霸气侧漏的宣传方式，无疑从一开始就有不把地方上的各路诸侯放在眼里的心态。所以什么音乃木坂废校啊，μ's 从零起步啊之类的设定真的都只是故作谦虚的噱头而已，君不见以“君临”姿态出现于剧中的 UTX 学园所属的偶像组合 A-RISE 也在千代田区内吗？所以不管怎么说，王道正统的地位都早已牢牢掌握在『LoveLive!』的手里了，无论挑战者是谁，都只能老老实实接受扮演地方诸侯来下克上的命运。

一丝不苟！『LoveLive!』鲜为人知的

Lovelive’s little-known time

地下时期

现在光鲜亮丽的『LoveLive!』其实在刚刚推出时也有默默无闻不被看好的时候。在μ's 的首张单曲『僕らのLIVE 君とのLIFE』于 2010 年 8 月在 C78 上首发时，并不比当年 AKB48 初亮相秋叶原时风光多少，单曲正式发售时甚至只能排到 Oricon 单曲榜的 150 名开外。这段时期的 μ's 很像一个还在经历地下时期的无名偶像组合。带来转机的重要因素之一就是随同单曲 CD 一起发售的 DVD 里所附带的 PV 动画。『LoveLive!』至今保持着这样一个传统，就是通过杂志举行的读者票选选出人气最高的一人就能成为下一首单曲 PV 动画里的 center。这一传统从第二张单曲『Snow halation』开始延续至今，而针对角色的票选竞争也激发起了偶像宅们的热情，带动了『LoveLive!』的人气水涨船高。PV 动画受到外界广泛关注也是从『Snow halation』开始的，SUNRISE 凭借其雄厚的资金和制作班底的优势，用通常一般动画公司拍摄一整话 TV 动画的预算来打造一个 6 分钟不到的 PV，动用 2D 与 3D 相结合的方式，令 PV 的水准毫不逊色于一部主打动画。这种一丝不苟的作风为地下时期的 μ's 构筑起了坚实的基础。

值得一提的是『Snow halation』的 PV 也开了该作实地取景的先河。动画中有两个细节令人印象深刻，其一是 μ's 全员身着的白色演出服，其设计不能不让人联想起『白色相簿 2』中小木曾雪菜经常穿着的那套白色小礼服，配合歌曲“雪光晕”的主题，显得纯洁而华美。



其二则是两侧行道树上装点有各色 LED 灯的绚烂街景，这种街灯的装饰手法很像笔者上一期提到过的“SENDAI 光之露天剧”，不知宽叔是否曾经从中受到过启发。『Snow halation』的这个高端洋气的取景地就是千代田区内一个非常有名的景点——东京站。

提到东京市区内著名的巴洛克风格建筑，一般都会首先联想到动画作品中出现频率很高的日本桥（也在千代田区内），与日本桥齐名的就是东京站。今年迎来百年建站庆典的东京站坐落于千代田区丸之内地区，位置正对着皇居，是一座三层式的豪华西洋式建筑。二战后随着新宿站的崛起，东京站已经不再是东京客流量最大的车站，转而融入丸之内地区高档的氛围，成了一处知名的景点。从 PV 中可以看出东京站前的大道宽敞而整洁（大道名为行幸大道，最初是皇室进出车站的 VIP 通道），两边林立的是高档奢侈品品牌的旗舰店。不过要特别指出的是 PV 画面中远景里应该出现东京站主体建筑的镜头里并没有出现东京站的身影，这可能是因为 PV 制作的 2010 年时东京站在进行整体修复工作，一部分建筑被幕墙包围，看上去并不是很美观。修复工作已经于 2012 年 10 月完成，现在去东京旅行的话，搭乘 JR 中央线、山手线、总武线和地下铁丸之内线都可以很方便地达到东京站，下车以后步行至皇居和日比谷公园等地都很便捷。

『Snow halation』发表后，『LoveLive!』根据预定计划将成员拆分成几个迷你组合分别推出单曲，接着又在 2011 年 8 月和 2012 年 2 月推出了第 3 和第 4 张单曲，舞台分别是校园和海滨公园，为架空舞台而非实地取景。2012 年夏天第四次总选举过后，南小鸟得票第一当选为下一首单曲 PV 的 center，于是在当年 9 月推出了新单曲『Wonderful Rush』的 PV 动画，故事的发生地在机场，圣地巡礼爱好者们很快就锁定了目标为东京的羽田机场，此外片中小鸟拖着行李在路上飞奔的一段镜头则被考据为是御茶水附近的旧万世桥，地点也在千代田区内。这座铁路桥没有确切的名字，由于外立面是红砖的设计因此很容易辨认，与其交汇的是一座叫昌平桥的架设在神田川上的小桥，昌平桥离秋叶原非常近，处在秋叶原站和御茶水站之间。





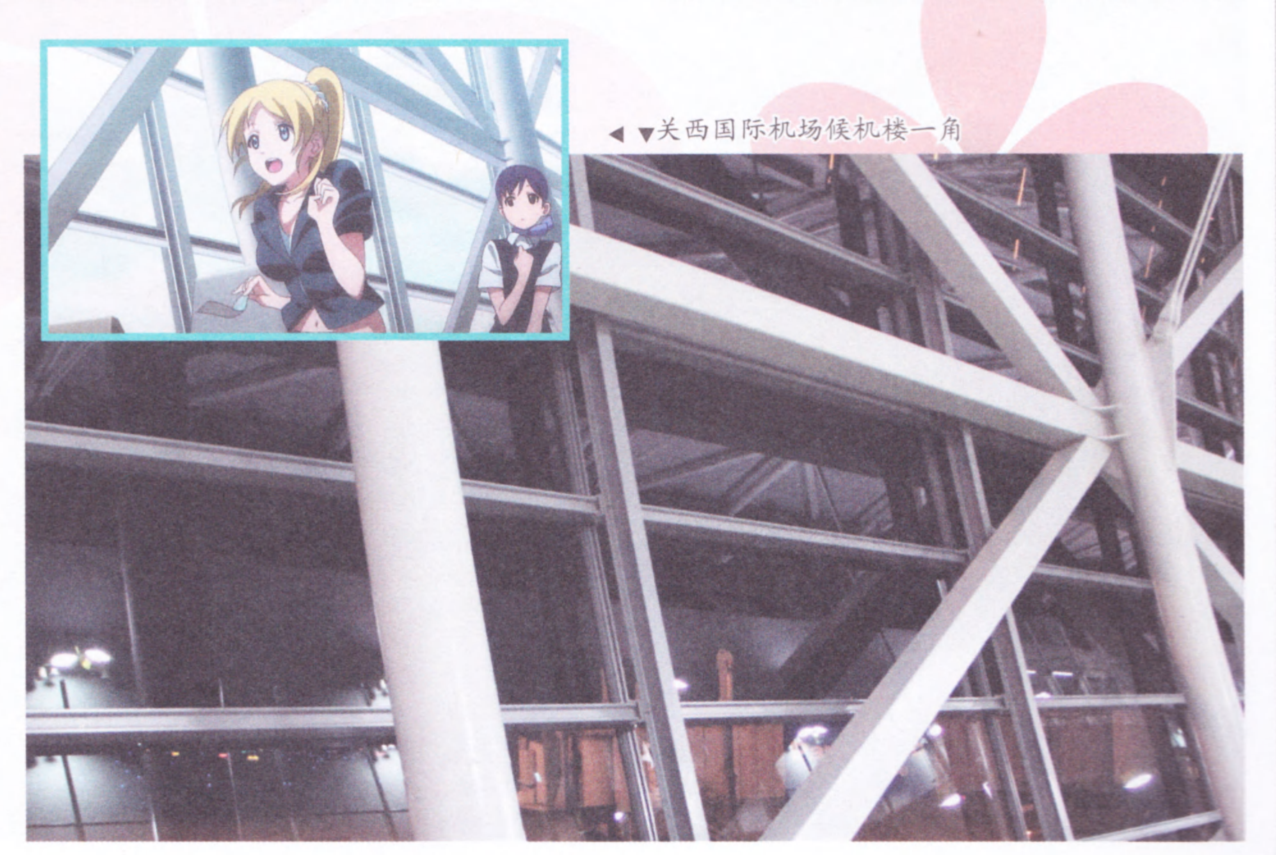
▲羽田机场 2 号航站楼

东京有羽田和成田两大国际机场，相当于上海市的虹桥和浦东两个机场，一个在市区内，一个则远离市区。羽田机场位于东京大田区围海造陆的人工岛上，一直是日本最大的空港，主飞日本国内航线，但也有不少直飞北京、上海、台北的国际航线。相比之下位于千叶县成田市的成田机场国际航班更多一些。从国内出发去东京首选当然是离市区更近的羽田机场。

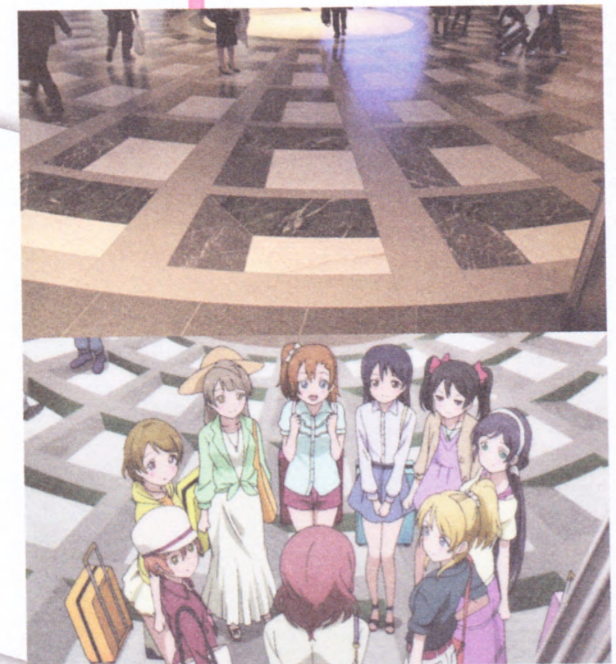
有趣的是『Wonderful Rush』一次性取景了两个机场，另一个是关西地区最大的机场关西国际机场。后者是进出关西地区的门户，建在大阪湾海面上的一个大型人工岛上，距离大阪市区其实有一个小时以上的车程，但这里是国际航班进出大阪的唯一起降地，国内去关西旅行的话同样必须把路程因素考虑在内。顺带一提的是，大阪湾的北面就是神户市，从关西机场到神户可以搭乘双体船快艇过海然后换乘高架电车直达市中心三宫地区，也很方便。

目的地：东京市千代田区东京站
交通方式：JR 东日本山手线、总武线、中央本线东京站；地下铁丸之内线东京站
建议巡礼路线：东京站——》皇居（外观）——》日比谷公园——》银座
游览时间：半天
巡礼价值：★★★

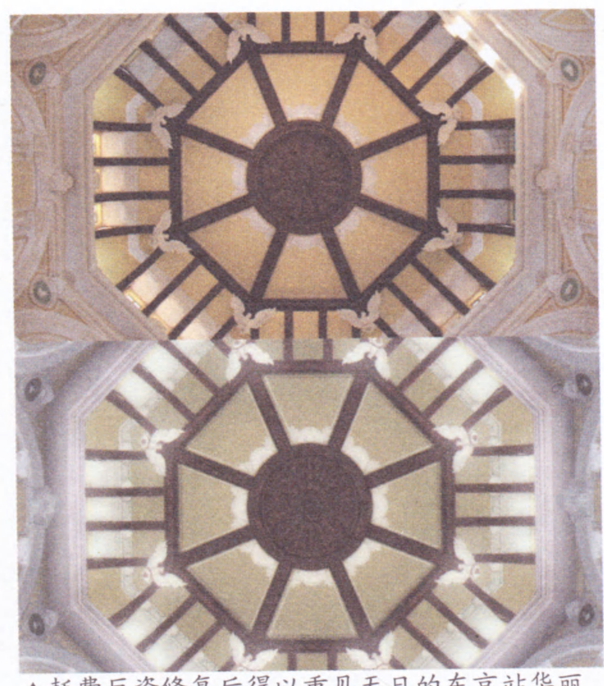
『LoveLive!』对东京站这个取景地的利用其实还是蛮彻底的，在动画第一季的第 10 话里，还将这里作为 μ's 出发集合的地点，对车站内部进行了细致的刻画。这座车站正像笔者上文中介绍的，是一座 1914 年正式投入使用的百年古老车站，采用了西洋巴洛克式的建筑风格，巴洛克风的一个代表性特点就是内饰的华丽程度不亚于外观。刚才也提到说东京站曾经历过一次大规模整修在 2012 年拍摄 TV 动画第一季时修缮工作已经基本完工，车站机能恢复正常，其内部取景也成为可能。东京站站厅内极富代表性的华丽内饰就是带有浮雕的穹顶和大理石



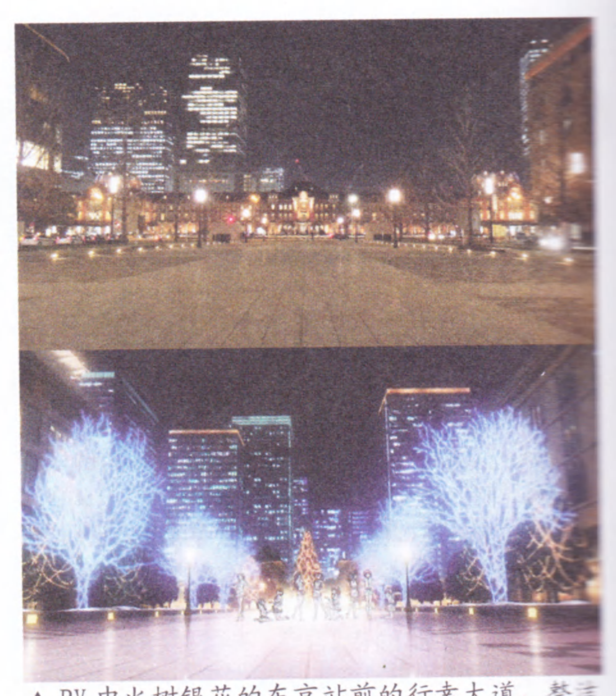
◀▼关西国际机场候机楼一角



▲东京站站厅内贵重的大理石地板



▲耗费巨资修复后得以重见天日的东京站华丽的巴洛克风格穹顶浮雕



▲PV中火树银花的东京站前的行幸大道，整洁宽敞，背后就是漂亮的东京站



▲在PV拍摄的时间点上东京站正在进行大规模修缮，所以镜头中的车站建筑被隐去了

的地面。在二战的东京大空袭中，东京站的主体建筑曾毁坏严重，老的穹顶在轰炸中被炸塌，战后只是简单的修复了穹顶，没有修复内部装饰。2006年在耗资500亿日圆的“东京站复原工程”的推动下，穹顶内部的浮雕得到了完全的还原，动画中也对丸之内口塔楼穹顶的精美浮雕进行了取景。现在的东京站内部已经完全是现代化的站厅设施，但从红砖的外立面、华丽的穹顶浮雕、大气的大理石地面等细节上还是能看出这座伫立于皇居对面的百年车站所必须具备的贵族气质。

羽田和关西两个机场只要搭乘航班起降的话自然就会去到，不用特意去造访。东京站刚才提到过有若干条东京最繁忙的电车和地下铁线路通行，不妨串联其他景点抽空前往一游。具体的路线设计在『穿越市井之地，自由行走于东京的街巷』也已经介绍过，从这里下车向西就是皇居和日比谷公园，向北是日本桥，南面则是银座，都在步行可达的范围内。

大国主庇佑下的秋叶原偶像们

akiba idol protected by the emperor

将『LoveLive!』的取景地点全部标记在一张地图上的话会发现，这果然是一部非常接秋叶原地气的作品，该作有80%以上的取景地在千代田区，而其中更有一大半都在神田与秋叶原的狭小地域内，其中既有曝光率极高的秋叶原电气商店街，也有第一次出现在动画作品里的神田明神。在这块面积不足一平方公里的充满了传说和梦想的OTAKU乐土上，『LoveLive!』正在创造属于自己的新物语。

从地理位置上说，秋叶原所在的神田地区位于千代田区的北缘，在其北面与西侧的文京



▲坐落于闹市区内，四周被现代建筑所包围的神田明神



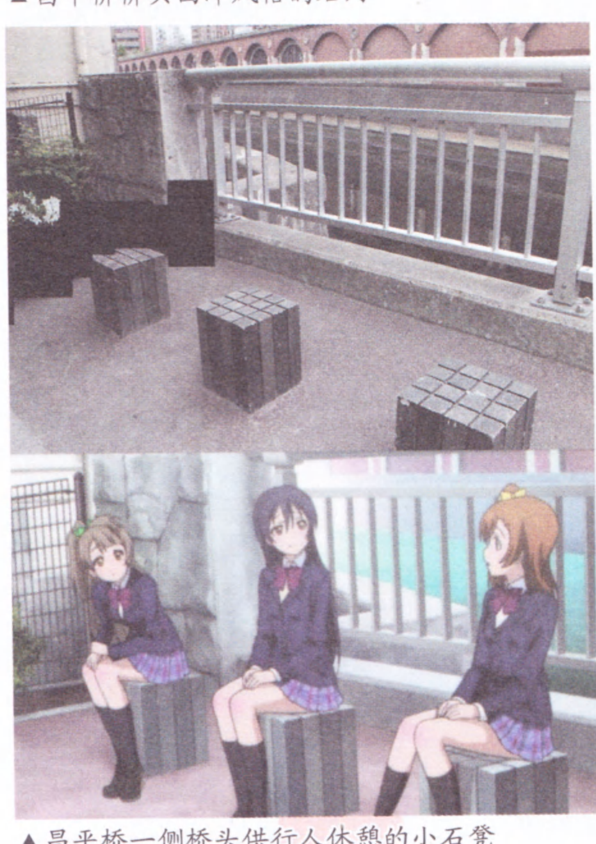
▲中央本线的铁路桥有着红砖的外墙，十分醒目



▲昌平桥桥头西洋风格的石灯



▲昌平桥下的淡路坂，因为连接淡路町故得名

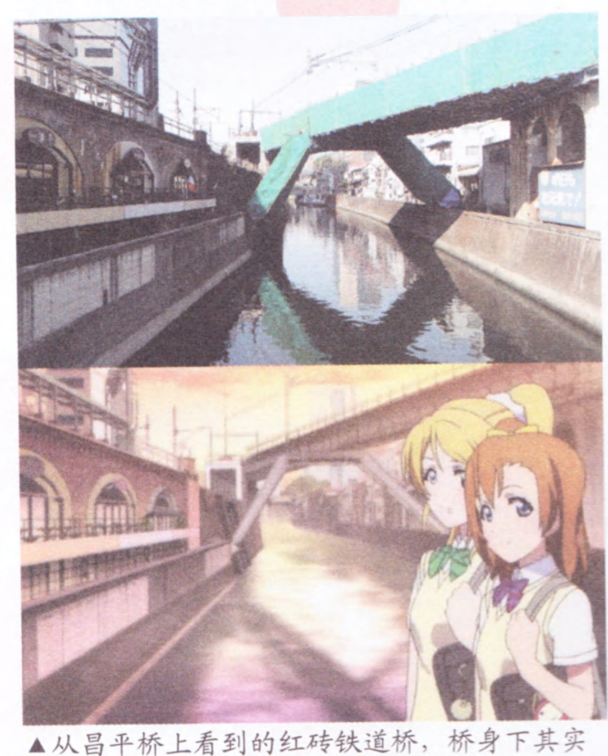


▲昌平桥一侧桥头供行人休憩的小石凳

区和东侧的台东区接壤，台东区的上野和浅草地区在之前的文章里也已经详细介绍过，文京区以东京大学的巨大校舍作为与千代田区的分界，『LoveLive!』也有极少量的取景在东大的周边。一般意义上的神田是一个涵盖面很广的地名，有东、西、内、外神田之分，西面是西神田和神田神保町，这里有非常有名的神保町旧书街，曾经是『R.O.D』的主要取景地；南面的内神田与日本桥相邻，JR中央本线和山手线在这里分道扬镳，中央本线向西去到新宿，而山手线向北到秋叶原和上野，然后再兜一个大圈子在新宿站与中央本线交汇；神田的北面就是外神田和秋叶原，我们所熟悉的秋叶原电气街一大半在外神田，小部分在台东区。从内神田向北步行走过万世桥就进入外神田境内，然后大量『LoveLive!』的取景地就接连映入眼帘。

当朝圣者们怀着忐忑的心情走上万世桥的时候，向左面看不远处就有一座桥身由红砖砌成的朴实无华的小桥，这就是之前提到过的昌平桥。现在有中央本线和总武线的电车铁桥分别从昌平桥的南北两头跨越，所以从昌平桥上走过时头顶上就是铁路桥的桥洞，围绕这座桥梁的镜头在『LoveLive!』剧中反复出现，第一季第9话中果果、海未、绘理三人放学路上途径昌平桥，在镜头里可以看到有中央本线驶过的红砖铁路桥，桥边还竖着一块牌子叫“淡路坂”。昌平桥在第二季的第4话中也有大量镜头，μ's众人因为妮可的反常举动而聚在一起商量，并遇到妮可妹妹的地方就在桥北面一侧的一块小空地上，供行人休憩的三个石凳子和桥头西洋风格的石灯都细致的被还原了出来。

昌平桥为什么会如此频繁的在剧中出现呢？这就要从果果的上学必经之路说起。穗乃果在『LoveLive!』中的设定是出身于一个和果子世家（后来在『WUG』中林田蓝里的设定对此进行了借鉴），其本家经营的和果子店叫“穗むら”，这家店在现实中是有设定原型的，店名叫做“竹むら”，就开在地下铁丸之内线淡路町站附近。淡路町在神田川南岸，由一条淡路坂连接昌平桥，过桥以后往北直走就能达到架空的音乃木坂学院。根据设定，音乃木坂学院学生都是临近几个町的子弟，既有神田川北岸的秋叶原和外神田的学生，也有南岸淡路町、神保町的孩子，所以一部分μ's成员以昌平桥一带作为上学的必经路也并不奇怪。说到“竹むら”这家和果子店，据传在『LoveLive!』开播后朝圣者就络绎不绝，而且其中绝大部分aji人是真正意义上的“垃圾人”，他们只在店里转悠拍照，压根不消费，所以招来了店主的厌恶和排斥，一度传出店铺不欢迎aji人入店巡礼的消息（后



▲从昌平桥上看到的红砖铁道桥，桥身下其实开满了酒吧餐馆



▲和果子店“穗むら”，现实中叫“竹むら”



▲“穗むら”的二楼就是果果和妹妹的房间了



▲“竹むら”特制油炸馒头，aji们进店别光顾着拍照，也请品尝一下美食

证实为假新闻)。不过笔者奉劝打算前去圣地巡礼的同好们还是注意点礼节，别忘了圣地巡礼的宗旨之一是带动当地的消费，带着愉快的心情品尝下果果家的特制糕点，远好过“到此一游”般的留影走人吧。据到店消费过的日本同好说，“竹むら”的油炸馒头还是挺好吃的，果粉们务必品尝一下！

既然说到穗乃果的实家“竹むら”，就不能不提另一位成员东条希的实家神田明神。以巫女身份作为偶像少女设定中的一环其实并不新鲜，尤其是巨乳巫女的形象多年来早已深入人心，选择 μ's 中欧派最大的东条希来作为经营神社的神主家的孩子就一点也不奇怪了。在设定中希的爱好是用塔罗牌算命，这原本跟神社的巫女是八竿子打不着的，巫女也不给人算命啊。现实中的巫女倒是跟动画里所拍摄的那样，日常生活中以打杂为主，卖卖护身符、解解签、扫扫地什么的，有神事的时候则充当神社的“工作人员”。『LoveLive!』中表现希生活的场景倒是并不多，谁让人家一次票选冠军都没有拿到过，真是歧视性待遇啊(其他成员都至少拿过一次)。但希的实家之所以曝光率那么高完全是因为果果等人一开始擅自将这里作为练习场所的缘故。

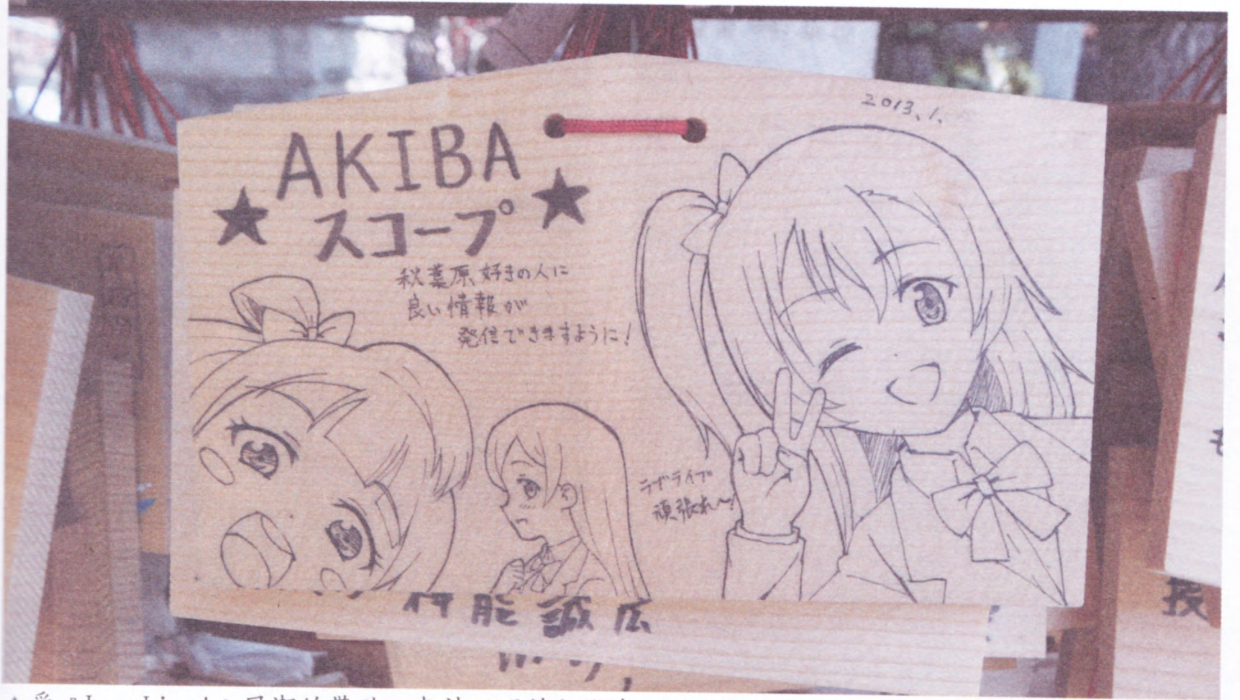
神田明神，叫法就跟普通神社不同，其正式名称虽然叫神田神社，但似乎老百姓都称其为神田明神。说起来这座神田明神原本只不过是神田、日本桥、秋叶原周边 108 个町联合起来祭祀的一个主神社而已，是一家没有分社子社的独立神社，但神田明神在东京的地位却出奇的高，位列“东京十社”之一，这大概与神田明神祭祀的主神是大国主有关吧。大国主是最早居住在日本列岛上的所谓苇原中国的造物主，是土著神的统治者，后来来自高天原的天照大神派遣使者下凡让大国主交出领国，大国主被迫屈从，于是将日本列岛的统治权让给了据说是天皇祖先的高天原天神一族。在这个神话故事里，大国主一系的土著神充当的是被天神打败并征服的卢瑟的角色(玩东方系列的人应该知道洩矢诹访子的一些渊源)。既然是败者、是卢瑟，就不免要时不时出来兴风作乱一下，日本人称之为“祟り”，也就是作祟。每当遇上收成不好、疫病流行的时候，百姓就认为是土著神们在作祟，于是拼命祭拜他们以平息他们的怒火，这使以大国主为首的土著神比高天原天神们更具有威慑力，其神社的香火也反而更



▲“竹むら”的招牌甜食红豆年糕汤



▲副会长今天也在快乐地打扫卫生，HOHOHOHOO ~ ~



▲受『LoveLive!』风潮的带动，来神田明神初诣参拜的人数直线上升，手巧的aji人留下了漂亮的绘马


▲神田明神男坂门，正对着长长的男坂


▲果果认真地祈祷竞争对手明天就发生不幸……



▲这位aji人显然是知道神田明神的底细才留下这个绘马的吧

兴旺。而且神田明神供奉的神明不止大国主一个，还有一个大名鼎鼎的平将门。平将门是何许人？平安时代挑起叛乱的反贼是也！他在关东地区自立为“新皇”与平安京的天皇政权分庭抗礼，被朝廷讨灭后斩首示众，但其追随者将他的首级收藏起来，埋葬在了神田明神内祭拜。所以自古以来凡是立足于关东地区的豪强势力，包括封地在江户的德川家康都以祭拜平将门为己任，目的就是不想令其作祟危害自己的统治。由此看来祭拜大国主和祭拜平将门的理由是何其的相似。

神田明神固然有着江户城的“鬼门”之称，是个相当令人敬畏的神社，当笔者实在搞不懂μ's的妹子们来这里祭拜是为了虾米。笔者刚才也说了，神田明神祭祀的三位主神，不是反逆分子就是恶童（少彦名命），都不是什么美好的形象，受到大国主庇佑的μ's少女们究竟想祈求些什么呢？简直细思恐极啊……

目的地：东京市千代田区神田明神
交通方式：JR东日本总武线、中央本线御茶水站；总武线、山手线秋叶原站
建议巡礼路线：和果子店“竹むら”——》昌平桥——》神田明神（或反向）
游览时间：半天
巡礼价值：★★★★

神田明神坐落于外神田二丁目，非常好找，从昌平桥往北直走在二丁目左转登上坂道便是。神社的祭拜方式乃是老生常谈，这里就不赘述了。但要强调的一点是笔者刚才介绍过神田明神供奉的主神是谁，所以家里无病无灾的话就不要到这里瞎起哄祭拜了，神道教信仰这玩意并不是礼多人不怪的。但参观一下绝无问题，虽然神社建筑本身并没有什么独特的魅力，不过在其周边有好几处动画的取景地。其中之一就是神社侧门参道旁的一条陡峭的坂道，名叫男坂。这条其实走起来远比看起来要累的坂道就是动画一开始果果拉着海未和小鸟二人一起锻炼体力的地方。明明是留下过软妹子们芬芳汗水的地方，却有着“男坂”这样不合时宜的名字，令人印象深刻。后来到了第2季的第1话中男坂又出现了一次，这次从镜头中可以更直观的看出来回跑几趟台阶是多么的累人，胖宅aji人就不要自虐了。

讲完果果和希的实家和通学路，笔者再啰嗦两句真姬的通学路线。『LoveLive!』9位成员的设定其实也是有贫富之分的，像妮可酱家里就属于比较穷的，N口人挤在普通的公寓里，果果、希家里有一门营生，属于普通阶层，而身为学园理事长千金的小鸟，以及家里住大别


▲男坂的阶梯看着不累，跑起来肯定很喘


▲男坂的全景，来回跑几个回合的话战五渣aji人们绝对扛不住啊



▲照片中的坂道叫炭团坂，在神田明神北面的文京区



▲秋叶原 UDX 的一楼有大量餐饮美食



▲右侧的墙内就是东京大学医学院



▲秋叶原 UDX 前的天桥，背后就是熙熙攘攘的秋叶原站

墅的真姬自然就是有钱人的代表了（相比之下宽叔的『WUG』真是女屌丝们的辛酸奋斗史啊）。身为有钱人的真姬当然不能跟穷人们一起上下学，于是剧组别出心裁的安排真姬走一条“高大上”的通学路，在外神田北面文京区的东京大学校舍周边取景，让真姬从东大医学部的外墙边走过，沾沾学霸们的仙气。另外一位算得上有钱人阶层的小鸟上下学经常是与果果和海未三人一起的，但显然小鸟的实家与果果等人不在一个町，在第一季中曾经拍到过小鸟等人放学后在文京区本乡町的炭团坂走过的镜头。把小鸟和真姬的住所特意安排在文京区可能是因为这里的住宅区靠近很多私立名校，地价和档次都比神田要高有关吧。

天天爱生活！秋叶原 UDX 和妹抖 CAFE 的正确用法

akiba UDX and maid cafe

经常看笔者文章的朋友应该对秋叶原 UDX 这个名字不会陌生，这是一栋被称为秋叶原新地标的现代化高层建筑，就矗立于秋叶原站的北口。大楼南侧正对秋叶原站的玻璃幕墙上设有一块 540 英寸的巨大 LED 屏，经常轮番播放 ACG 相关的广告内容，让 OTAKU 们一下电车就马上接受各种洗脑。在『LoveLive!』中这栋大楼改名为 UTX 学园，是豪强校园偶像组合 A-RISE 的大本营，巨型 LED 屏上播放的自然是 A-RISE 的歌舞。但实际上只要『LoveLive!』一发新片，这里马上成为给 aji 人洗脑的桥头堡，所以确切地说应该是 μ's 的大本营才对。秋叶原 UDX 的 4 层有一个“东京动画中心”，现在仍然在营业，那里经常会展出一些热门新番动画的设定原画和周边商品，因为是免费入场所以不妨前往一探究竟。一般老练的宅男宅女都会把秋叶原 UDX 放在一开始逛，这时候手里没有大包小包逛起来轻松，而一次秋叶原之行的终点则往往是某一家女仆咖啡馆，作为回血歇脚的地方没有比这里更合适的场所了。巧的是『LoveLive!』里也有一家女仆咖啡店，就是小鸟打工那家店。



▲秋叶原 UDX 大楼上悬挂的巨型 LED 屏幕经常用来播放各种 ACG 相关的广告

笔者首先要澄清一个认识上的误区是一直有文章宣称秋叶原有所谓的女仆咖啡店一条街。但这样的一条街其实并不存在，或者说并不是中国人想象中的一条街的样子。在日本能称为街道

的都是宽大的马路，大部分小路都没有名字，只以“XX 丁目”加以区分，秋叶原也不例外。狭义上的秋叶原指的就是从万世桥到末广町藏前桥大道之间的一段几百米的中央大道，及其周边的小路组成的区域。沿着中央大道也就是所谓秋叶原电气街分布的店铺毕竟是少数，大手如 Sofmap、虎之穴、Animate 等店都沿街而开，但更多的店铺都是开在周边的小路上的，尤其是各种女仆咖啡店、COS 店等小店，分布很广，并不集中在某一条街上。有人统计过自 2005 年以来秋叶原地区大约有 200 多家各色女仆店开张营业过，但其中 70% 以上都已经关门大吉，所以这类店铺的竞争其实是非常惨烈的，谁也说不清现在有多少店存活，哪些名店值得一去，说不定等你查好攻略去的那天店铺早已歇业了也说不定。比较保险的做法是抵达秋叶原站以后先去秋叶原 UDX 二层的 AKIBA_INFO 查询一下最新的店铺信息，这才是秋叶原 UDX 正确的用法。眼下在秋叶原比较走红的女仆咖啡馆有 The Granvania、Maidreamin、Good Smile x Animate Caf é 等几家。The Granvania 是一家欧风的女仆餐厅，号称秋叶原规模最大的女仆店，提供女仆咖啡和 COS 服务，但更出名的还是丰富的菜色和酒水供应。Maidreamin 是一个在日本全国有 15 家连锁店的著名品牌女仆咖啡店，光是在秋叶原地区就有 7 家分店之多，绝对垄断级的大手店铺。Good Smile x Animate Caf é 则是最近非常出名的一家新店，从店名就能看出是由奸笑社和 Animate 合作经营的店铺，最大的卖点不是别的，正是以『LoveLive!』为主题，可算得上是圣地中的圣地了，店堂内摆满了两家公司生产的各种『LoveLive!』周边商品，让 aji 人们一进门就有踏入黑店，哦不，圣域的感觉。菜品和饮料虽然本质上朴实无华，但当一个个被赋予角色的名字以后马上变得与众不同，什么“南小鸟蛋包饭”啦、“高坂穗乃果草莓冰糕”啦、“绚濑绘里蓝色冰饮”啦，总之怎么肉麻怎么来，不由得你进店了不掏钱。这家 aji 人不能错过的女仆咖啡店地址在 Akiba Cultures Zone 的 5 楼，其所在的大楼看点颇多，地下一层是一间供秋叶原系偶像演出的 LIVE HOUSE，1-2 层是 K-BOOKS 的秋叶原本店，3-4 楼是各种动漫杂货小店，5 楼就是女仆咖啡店，6 楼还有志仓千代丸和早安少女组金牌制作人つんく♂合作创建的偶像咖啡馆，抽空去逛一逛绝对是不虚此行的。笔者要特别提醒的是，Good Smile x Animate Caf é 预定只营业到 7 月 30 日，这家店的正确用法是：去店里消费不仅要提前在官网上预约，而且规定在店内滞留时间不能超过 90 分钟，奸笑社、A 店你们这么拽请问角川爷爷都知道吗？

回到小鸟打工的话题上来，那家店在现实中有原型，叫 CURE MAID CAFÉ。是一家很有名气的女仆咖啡店，据说是秋叶原女仆咖啡店的元祖，1999 年时应游戏『快餐店之恋』的风潮而出现，十多年来在寸土寸金的秋叶原一直屹立不倒。CURE MAID CAFÉ 跟各大游戏公司和动画公司经常开展联动合作，所以在店铺里经常会有各种作品的元素会体现出来，比如这次与『LoveLive!』的合作着重推荐的就是该店非常正统的维多利亚式的女仆装。据悉最近该店还推出了一个与『LoveLive!』的联动企画，开始供应以剧中角色形象而设计的新款饮料供 aji 人们品尝和投票，消费者还有机会得到非卖品的角色写真，看来杀伤力也是不小啊。

以小鸟的女仆打工为引子，还有一个值得聊一聊的话题是“小鸟的逃跑路线”的考据。在第 1 季第 9 话中小鸟被发现在 CURE MAID CAFÉ



▲小鸟打工的 CURE MAID CAFÉ 所在大楼的逼仄楼道和到处张贴的各种海报



▲现实中的偶像商品专卖店 AKIBA system

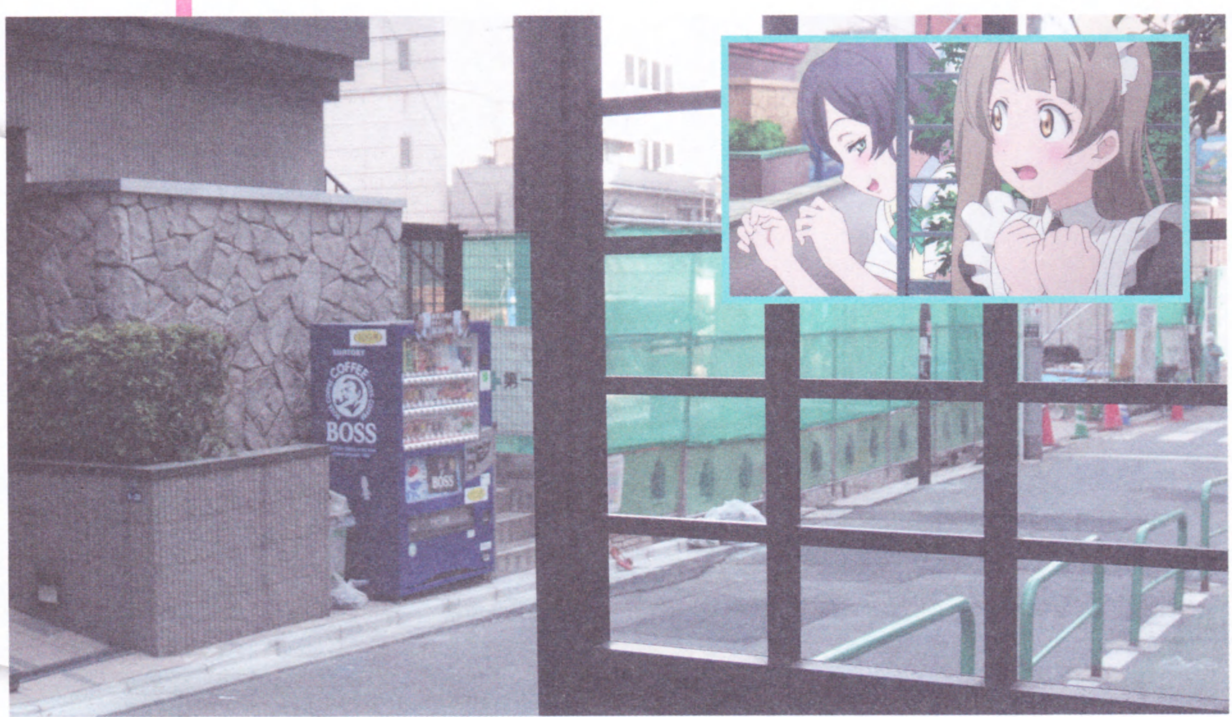

▲ Good Smile x Animate Caf é 店堂内铺天盖地的“爱生活”元素


▲ aji 人可以一边用餐一边接受洗脑



▲让 aji 人们难以抉择的菜单


▲果果特制草莓冰糕



▲“小鸟逃跑路线”中的一个镜头，背景中正在施工的是一个叫芳林公园的小公园，也是动画取景地之一



▲秋叶原中央大街 Sofmap 前的一景

打工，因为害羞而逃走的小鸟被同伴们追赶，一路上穿过了秋叶原的大街小巷，也顺带把一些店铺拍了进去。其实在那段剧情里比较引人注意的是果果等人出入的一家偶像商品专卖店，现实中的这家小店就在中央大街 Sofmap 本店的街对面，确实是一家门面很小的店铺，但想必里面出售的偶像物一定是琳琅满目一应俱全。

目的地：东京市千代田区秋叶原电气街
交通方式：JR 东日本总武线、山手线秋叶原站
建议巡礼路线：秋叶原 UDX——》Good Smile x Animate Café——》CURE MAID CAFÉ
游览时间：半天
巡礼价值：★★★★

初到圣地秋叶原，合理规划好自己的行程和时间是最重要的，有的人大概会像笔者一样一头钻进虎之穴半天出不来，也有的人可能一屁股坐进女仆咖啡店就不想挪窝。但秋叶原值得一看一玩的地方实在太多，带多少银子花多少时间都不会够，如果是自由行的安排那么 2.5 天左右应该可以尽兴。如果团队游只安排一天自由活动时间，那么尽量少留遗憾的一次圣地一日游就显得尤为珍贵了。笔者的建议是，利用上午半天体力充沛的时间段多体验和参观一些展览或游艺项目，疲劳的话找一家合适的女仆咖啡店休憩用餐，下午在 Animate、虎之穴、GAMERS、MANDARAKE 等大手店铺里尽情扫货，晚餐找一家特色餐饮店享用一顿地道的日本美食，餐后再去逛电气商店。这样既可以合理避开人流高峰，也能有效利用时间和分配体力。

如果要以『LoveLive!』的一日巡礼来规划秋叶原一日游的话，那么可以参考笔者列出的一些地点和店铺，再就近增加一两个去处的话一天的行程就会非常充实。需要提醒的一点是，初心者请务必先到 AKIBA_INFO 进行咨询，并领取免费的秋叶原地图，免得事先查阅的攻略不够新而徒劳无功。日本大多数店铺都在晚上 9:30 前关门，少量餐饮店和电气商店例外，所以建议不要在晚饭后逛书店和玩具店，以免太过匆忙。

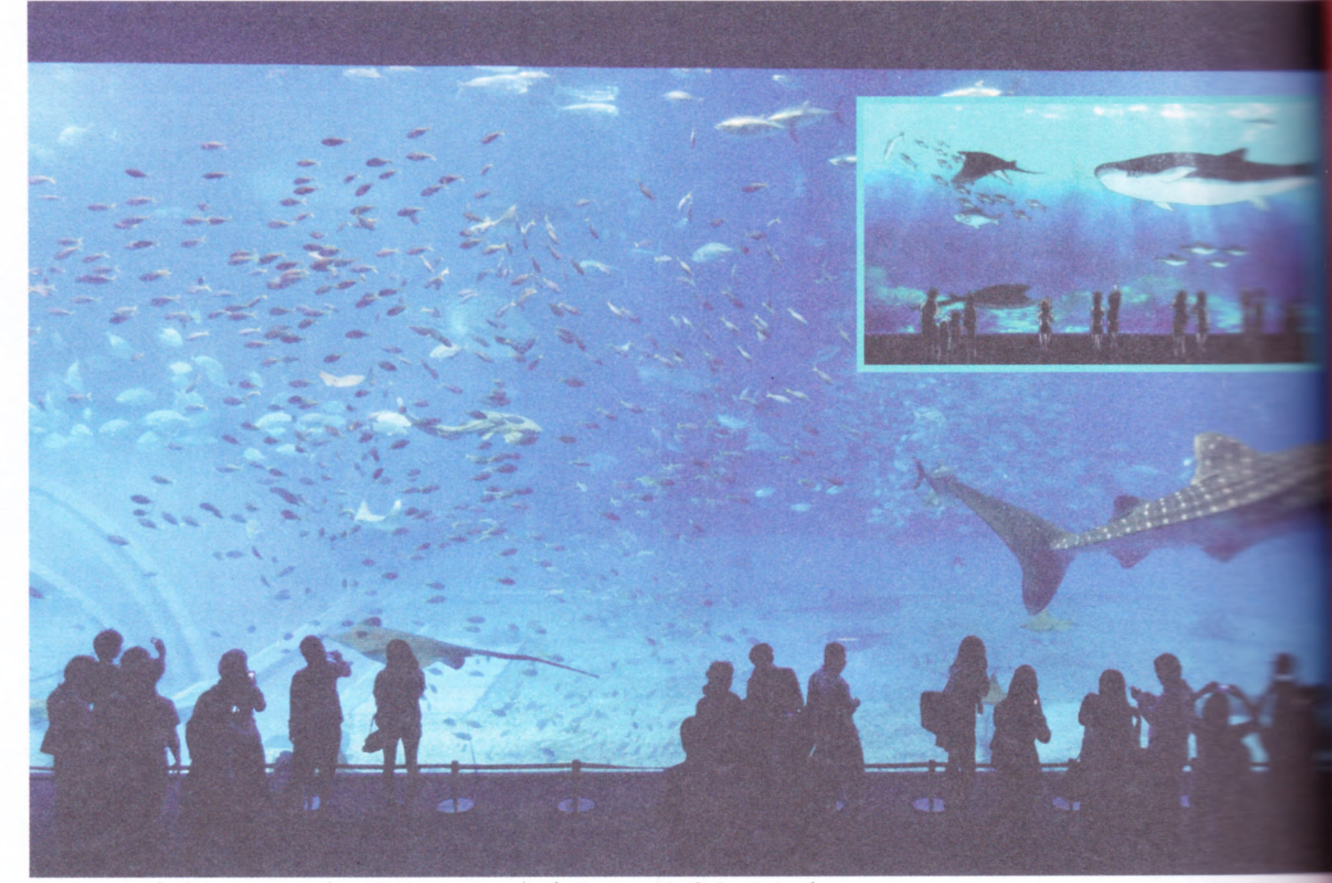
巡礼补遗

love live，love school excursion

爱生活也爱修学旅行

最后照例对『LoveLive!』两季的圣地巡礼进行补遗。如上文所说『LoveLive!』的主要取景地都集中在东京的千代田区，少量例外的情况除关西空港外，东京以外的取景地其实还有冲绳。还记得笔者怎么说的来着，三大修学旅行圣地：京都、东京、冲绳，无论如何都逃不出这三个目的地。

动画第 2 季第 5 话介绍果果一行二年级生修学旅行的一段剧情在同类作品中算是比较马虎的，毕竟不能把一话宝贵的剧情都用在出门玩乐上，于是一场不期而至的台风让果果的修学旅行几乎泡汤。不过即便如此，剧组还是不忘将冲绳的两大招牌景点收入囊中。一个是首里王城，一个是美之海水族馆。这两处景点笔者都曾经在『说着根本停不下来的黄段子去圣地巡礼』一文中介绍过，当然就没有理由再骗稿费了。好了，下次巡礼之旅中再见吧！▲



▲冲绳招牌景点之一的美之海水族馆，有着号称世界最大的水槽

动漫圣地
ANIME SEICHI

TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热



Seichi Jurnei

动漫圣地巡礼

圣地巡礼 & 圣战膜拜团

接受报名啦！

『二次元狂热』联手日本最大旅行社 JTB，及著名动漫广告产品企画公司睿恪斯，开启一期一会的圣地巡礼之旅！

『二次元狂热』资深编辑、国内圣地巡礼第一人“完蛋了的国王”企画设计产品并亲自带队赴日，跟着菊苣一起玩遍关东动漫圣地！

2014年8月12日~8月16日

东京一地自由行 体验夏日圣战的热力！



两大魅力展会一次性囊括：

8月14日 – 秋叶原 – 圣战前夜祭“秋叶原电气外祭 2014[夏]”

8月15日 – 台场 Big Sight – 夏季圣战 Comic Market 86 首日盛况

8月15日 C86 开幕当天有专车接送前往 Big Sight 参展，下午直奔秋叶原第一时间大肆购物，满足您抑制不住的圣战扫货热情！

东京一地玩不够？

埼玉、神奈川、千叶、山梨周边各县当天来回圣地巡礼行程任你挑选！

建议行程一

多摩 – 川崎 – 横滨一日游。

从东京的多摩市到神奈川县的川崎市之间的一大片土地是『魔法的禁书目录』和『某科学的超电磁炮』中“学园都市”的原型，一路探访炮姐、右手帝、以及风纪委员们活跃的舞台。旅行的终点是美丽的海滨城市横滨，作为神奈川县最繁华的大都市，这里不仅有亚洲最大的中华街，现代化的“未来 21”港口公园，也是『横滨购物纪行』『你是主啊我是仆』『魔法科高中的劣等生』等作的舞台。

建议行程二

藤泽 – 江之岛 – 镰仓湘南热力海岸线一日游。

湘南，一个熟悉的名字，一个充满阳光和大海气息的名字。我们可以乘坐浪漫的江之岛电铁一路游览沿途的藤泽市、江之岛、镰仓各地景点，去看看江之岛水族馆、鹤岗八幡宫、镰仓大佛。探访『一周的朋友』『极黑的布伦希尔特』『TARI TARI』『侵略！乌贼娘』等大量作品的舞台和取景地。



建议行程三

箱根 – 芦之湖富士山一日游。

来到我们再熟悉不过的『EVA』中的“第 2 新东京市”，畅游箱根温泉街、芦之湖、大涌谷，一边探访圣地，一边感受日本人的温泉文化和富士山信仰。

建议行程四

埼玉 – 久喜 – 秩父一日游。

埼玉县有“圣地巡礼之国”之称，全县大大小小动漫圣地上百处，但最有名的莫过于因『幸运星』而家喻户晓的久喜市鹫宫神社；以及『未闻花名』的舞秩父市。以埼玉县核心城市埼玉市为中转点，一天内挑战埼玉两大圣地！

更多详细信息及报名咨询请访问

“动漫圣地巡礼”官网：http://cn.ani-map.com/anitour







夜戦突入
艦これ
Speacial Fan Book
艦娘亞克力鑰匙扣
28*28方形繪本
A3節操島風大紙袋
《夜戦突入》艦隊Collection夜戦主題繪本
【出品】幻夢鏡像
【主催】蘇克
【策劃】劍俠林月如
【排版】蘇克
【繪師】五月子、未來へ、Ran、ハオ提督、BB、
宮崎病Soul、KuMaKo、PHI、Hugo油、DR.W、
兩卡車、罪音哔哔、卑しい人間、EGO 、米拉
NABLACK、SA、November星、YC、四騎
【新浪微博】http://weibo.com/01evolution
【天窗】http://doujin.bgm.tv/subject/35212
【幻夢鏡像同人專賣店】：http://otaku-home.taobao.com
幻夢鏡像
MAGIC DREAM MIRRO
幻夢鏡像同人專賣


镜痕似水
– 企划 –
香香
– 剧本 –
依文秋莉
– 漫画 –
PSD
– 分镜 –
Zane
– 排版设计 –
BorisX
东方同人全彩漫画本
2014年5月首发


完全体
紅曜石&OOC挖坟小分队出品
魔都CP14首发
進撃の運動会
漫画：link，普莱森
cover：亚音


色：川崎琉美 车型：胜利6型蒸汽机车
2014 Moe North Railway illustrated by 木子翔
胜利 601
CHINA RAILWAY GIRL - CHAPTER CSR
天朝铁道少女
-南车篇-
列车拟人第二弹 六月首发
主催：南夏树 排版：水镜 文案：郑棂、南春铃
人设：哈路卡 封绘：Erich 封二：幻想绘风
执笔：NorthAbyssor、infukun、Eric Sakura、卑しい人间、saru、七日战争
kirakira、Rain Lan、四骑、Grandia冰、木子翔、八才、秋之回忆亚、酚酞瓜、林大B
网络支持：SOSG动漫论坛（www.sosg.net）
北方铁道萌化部
moe north railway





独家设计
再现螺旋桨细节

『舰队 Collection』
连装炮酱毛绒玩偶
¥79



帽檐下可见





『舰队 Collection』
金刚·赤城海军平顶帽
¥20





因与海豹叫声相近的
母港界面互动语音，
而被 P 站画师拟兽萌化
的岛风海豹

『舰队 Collection』
海豹岛风毛绒玩偶
¥60



『舰队 Collection』
赤城仿瓷修复碗
¥20

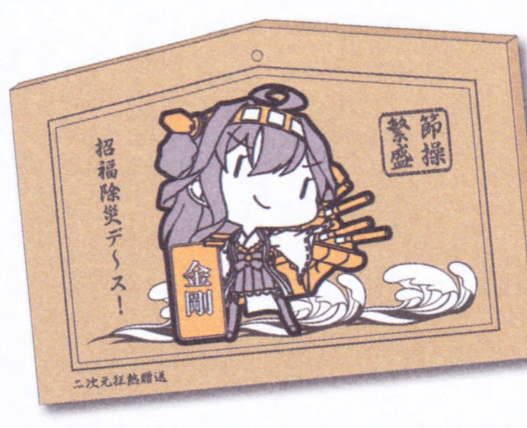


『舰队 Collection』
岛风·赤城·金刚和风折扇
¥15

『鬼灯的冷彻』
金鱼草双面水晶香皂
¥20



『舰队 Collection』
人气舰娘实体收藏卡 113 枚 Set
¥15



『舰队 Collection』
金刚祈愿木制绘马
¥10



扫一扫

二次元狂热出品 精品周边集 欢迎选购！
二次元狂热 官方淘宝店 长期有售
淘宝店地址：http://xamysd.taobao.com/



已经厌倦对天朝IP不友好的日文维基了么？
还在为记不清日常周常任务和出击远征信息而苦恼么？
舰队一周年情报总集精选
一读必胜！提督必备
二次元狂热编辑部全力打造

『舰娘提督手记』
——舰队收藏攻略资料集

2014年6月全国上市
定价:39.8元

"远征"情报全表
1-1到5-5各出击海域敌舰信息
战斗战术流程解析
舰娘趣味杂学
官方公式问答集

『鬼灯的冷彻』
漫画&动画的官方说明书

二次元狂热官方淘宝店限定
『鬼灯的冷彻 地狱的指南书』




二维码
豪华版55元
加赠 金鱼草双面水晶香（单买价20元）
官方淘宝店地址：http://xamysd.taobao.com/

图鉴：二百鬼拾遗
畅游地狱指南书
地狱百物语
江口夏实访谈
妖怪·恶魔·UMA研究所
『鬼灯的冷彻』动画版秘藏资料
『鬼灯的冷彻』动画声优访谈
『鬼灯的冷彻』大事典

普通版定价:39.8元 已上市



二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
2014 ゴガツ. 67

二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jedifiao@gmail.com

封底故事
『梦幻大作战』

光盘
定价 25
非卖品